NUMERO 26 - AVRIL 1992 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

DUNE
Grandiose

UNDERWORLD
Génialissime

GLOBAL EFFECT
Fabuleux



Les solutions mirifiques

MONKEY ISLAND II • BABY JO
ANOTHER WORLD • GOBLIIINS
CONQUEST OF THE LONGBOW

N° 26 • AVRIL 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559

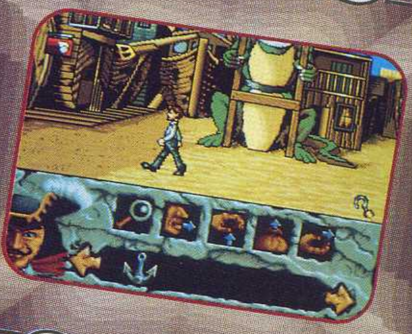

Hook
OCE

Nous sommes loin du Pays et PETER est grand maintenant ; mais son vieil ennemi, le **CAPITAINE CROCHET**, n'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de Peter, il attire notre héros dans l'Ile des **PIRATES** et des **ENFANTS PERDUS** pour une confrontation finale. Avec l'aide de la fidèle **FEE CLOCHETTE**, vous assumez le rôle de **PETER** dans cette aventure magique remplie de surprises et de dangers.









courrier

J'ai vu que, dans le n° 25, vous n'aviez pas répondu aux questions des lecteurs. Moi, je vais le faire.

1- C'est Michel Desangles qui répond au courrier. Les previews sont testées. Une page, c'est pas suffisant?
2- Ça, il faut le demander à Mr Nintendo.
3- Moi, je dis que c'est des bobards, sinon Joystick en aurait parlé. Pour deux raisons: Il y a plus de consoles que de micros (sur lesquels on continue à développer des jeux fréquemment, je veux dire), et parce que les éditeurs font plus de jeux sur consoles.
4- Il vaut mieux. Deluxe Paint 4 sur Amiga, et Deluxe Paint 2 sur PC.
5- Parce que, maintenant, c'est dans Joypad.
6- A mon avis, il faut le P.D.J.P.V.Q.H.P.J. (Pouvoir De Jouer Pendant Vingt-Quatre Heures Par Jour). La SuperFamicom est très bien pour les jeux, mais avec l'Amiga on peut programmer, faire de la musique et des dessins en plus. Je sais pas.
7- S'il en reste, ce qui m'étonnerait, il faut la commander à Joy.
8- Entre 500 et 600 francs. Sonic 2 sortira sur Mega CD, Megadrive, Game Gear et Master System, peut-être même sur micros (NDLR: c'est juste à peu près archi-complètement sûr que non).
9- Pour quoi faire?
10- Oui, on le reconnait à son dessin de Sonic (NDLR: J'M Destroy passe son temps à faire des dessins de Sonic, il devrait sortir son premier album de B.D. à la fin de l'année: Sonic à la Plage avec ses Amis).
11- Il vaut mieux vendre le 6128+ (NDLR: solution qui n'engage que l'auteur).
12- Idem, mais avec tout ce qui est Amstrad (NDLR: de pire en pire. T'aimes pas trop l'Amstrad, non?).
13- Pour les 3 premières questions, voir Joystick n°25, rubrique News-Previews. Pourquoi pas à Clermont-Ferrand, l'usine, tant que t'y es?
14- Prendre un papier, un stylo, et écrire le scénario. Ça dépend, suivant l'éditeur.
15- Monkey Island 2 devrait, à mon avis, sortir sur ST, pour les autres, je sais pas. C'est pas con comme idée, ça. Non.
16- Voir réponses 11 et 12 (NDLR: et voir NDLRs 11 et 12).
17- Une Megadrive, parce que les Nec ne sont plus que des daubes aux USA et au Japon si elles n'ont pas de CD-Rom. Ça, c'est au lecteur de voir.
18- Heu...!? On n'est pas dans Am...100% (NDLR: tiens, paf, on passe le bonjour à nos amis d'Amstrad 100%).
19- Peut-être que Framy le fera. Voir réponse 6 .
20- Non. Il n'en a pas. C'est la même chose.
21- Non (NDLR: Danbiss et Danboss ont été engagés à Joystick dans le cadre des 5% d'handicapés obligatoires en entreprise. Cela explique les pseudos un peu "Mongolito").
22- Non, je ne connais pas Truc Force (NDLR, il s'agit d'une sorte de Pong en 3D. C'est très vieux, 1988).
23- Ça dépend de la bécane.
24- Voir réponse 6. Je pense pas. C'est un job principal.
25- On n'est pas dans Génération 4. Lemmings II est sorti, et Sonic sortira peut-être quand Sonic 2 sortira sur consoles Sega et CD-Rom.
26- J'aime pas Shadow of the Beast (1 et 2).
27- Top Secret.
28- Parce qu'ils sont payés pour passer les pubs, et ils se foutent pas mal que le jeu soit sorti ou pas (ils ont raison, d'ailleurs). Ils sont toujours à la bourre, alors... Oui, toutes les lettres sont lues.
29- Chez des revendeurs. Il y a Demo Maker, sur Amiga, qui est très bien.
30- Ça viendra peut-être, mais Framy, à mon avis, a beaucoup de boulot.
31- Non, ils sont réalistes!
32- Ouais, bravo, vive les consoles.

Voilà, je ne vous demande pas de publier ma lettre. Mode d'emploi de cette lettre: je réponds aux questions dans l'ordre, quand il y a un point, c'est que je passe à la question suivante.
Olivier Beyssac, Clermont-Ferrand (Rocky 97 sur 3615 Joystick).

Vous pouvez constater que le courrier des lecteurs vous appartient de plus en plus; un mois, on ne passe que vos questions; le mois suivant, vos réponses à vos questions. Il est vrai qu'on fait ça aussi parce que ça nous permet, pendant que les lecteurs bossent à notre place, d'aller bronzer sur des plages superbes à quelques milliers de kilomètres de Paris.

Depuis quelques mois, nous recevons énormément de lettres où vous nous demandez comment faire pour devenir testeur. Comme nous avons tous très envie de prendre notre retraite, voici quelques tuyaux qui vous permettront de nous piquer notre place.

Il n'y a pas d'études particulières à suivre pour devenir testeur de jeux, il faut simplement avoir une très bonne connaissance de tout ce qui ce fait dans le domaine, ne pas être sectaire et limité à une seule bécane, cela permet de voir évoluer le marché, et savoir écrire. D'ailleurs, à Joystick, nous préférons des testeurs capables de prendre des libertés par rapport à l'écriture, capables d'écrire des textes drôles, originaux, plutôt que des pros du Joystick qui finissent tous les jeux en une demi-heure, mais qui ne savent pas faire passer leurs idées.

Pour être un testeur compétent, comme dans tous les domaines, il faut être équilibré, avoir d'autres occupations, d'autres passions. Quelques exemples: Moulinex lit tous les auteurs picards du 15ème siècle depuis des années, cela enrichit son style, et on a de grandes chances de voir débarquer un test écrit en vieux français. Michel fait de la musique, Olivier Ka et Seb font du théatre et de l'improvisation, Danboss connait toutes les poésies de Rimbaud par cœur et collectionne les numéros de Mickey Parade, Mic Dax est fou de flippers et prépare une thèse sur la culture Skinhead (oi!), et Marc Andersen écrit ses mémoires.

Si, en plus de toutes ces capacités, vous savez faire de drôles de bruits avec la bouche, ça amusera beaucoup Manu et Sylvain, qui n'arrête pas de déconner avec les Macintosh.

Et puis, comme pour n'importe quel boulot, il faut envoyer un C.V., dans lequel vous essaierez de nous convaincre que vous êtes le type le plus formidable qui puisse nous tomber sur les bras. Il y a des places à prendre, en ce moment nous cherchons des testeurs et un animateur minitel, une sacrée chance à saisir pour tous ceux qui ont envie de rejoindre notre équipe.

Sommaire

JOYSTICK n°26
avril 1992

EDITO

GRAMMATICALEMENT POINTILLEUX

Traditionnellement, les mois de mars et d'avril sont assez pauvres en nouveautés. J'en profite pour signaler qu'on ne met pas de majuscules aux mois. Exemple: 3 septembre. Sauf quand c'est une date particulière, comme le 14 Juillet, ou le 25 Décembre, qui exprime un événement et non pas une datation en tant que telle.

Malgré cela, ce numéro est aussi gros et épais que les autres. Il est aussi plus gros que tout ce qui se fait d'autre dans ce domaine. On est assez fier de ça. Dans Joystick, y a de quoi lire. Remarquez qu'il n'y a pas d'apostrophes dans les expression "y a" ou "y a pas". On ne doit jamais écrire "y'a". Une apostrophe sert à exprimer une ellipse (exemple: l'information, où l'apostrophe remplace "la information"). Dans "y a", l'ellision se trouve dans le fait que le pronom "il" a disparu. Si on voulait vraiment mettre une apostrophe, on devrait écrire: 'y a du pain sur la planche. Mais ça ne se fait pas.

D'aucuns (toujours au pluriel, dans ce cas) nous ont reproché de laisser tomber le ST et le CPC. Pour le ST, c'est parce qu'on ne jugeait pas utile de tester deux fois les versions Amiga et ST qui sont la plupart du temps les mêmes, ce qui nous permettait de gagner de la place; mais bon, si vous nous faites une crise de parano à ce sujet, pas de problème, on va continuer les "Rebelote" qu'on avait laissés tomber: on retestera tout sur ST à partir de dorénavant. Parano, c'est une apocope. On laisse tomber la fin du mot (comme ciné, stylo, etc.). Le contraire, c'est une aphérèse: on laisse tomber le début du mot. Un bus (pour autobus), un troquet (pour bistroquet)... Pour les jeux CPC, les éditeurs ont pris l'habitude de ne pas les envoyer aux magazines. Nous les avons tancés vertement à ce sujet, et tout devrait s'arranger dès le prochain numéro.

Une nouvelle Bible des Pokes verra le jour avant les vacances. Danboss y travaille d'arrache-pied. Vous savez d'où ça vient, cette expression? Du fait qu'au bout d'une journée de travail, les jambes sont tellement lourdes que les arracher du sol est une torture. Travailler d'arrache-pied, c'est continuer alors même que le simple fait de marcher est douloureux. Pauvre Danboss.

Fans de jeux vidéo et de grammaire, au mois prochain.


in Mutant Planet
JIM POWER
L'arcade extrême
La presse unanime : Une réalisation frisant la perfection
ACTUELLEMENT DISPONIBLE SUR AMIGA : 269 FF
PROCHAINEMENT SUR ST ET CPC
CHEZ TOUS LES REVENDEURS
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 Rueil-Malmaison
Tél. Commercial : 47 52 18 18

FESTIVAL DES JEUX DE CANNES: C'ETAIT GEANT!

Tous ceux qui ne sont pas venus ont perdu une bonne occasion de s'amuser. Entre les animations officielles, les jeux présentés et le Jeu Crétin de Joystick, ça valait le coup d'œil. Narrons donc.

LE FESTIVAL

Beau festival. Ne serait-ce que par son point culminant, un record à battre: la plus grande simultanée du monde d'échecs, 1000 tables à la queue-leu-leu, plus d'un kilomètre tout au long de la célèbre croisette. Mille enfants affrontaient 20 des meilleurs joueurs mondiaux, dont Viktor Kortchnoï, excusez du peu. Bon, inutile de donner les résultats, les 20 champions du monde ont battu les 1000 enfants avec une aisance déconcertante. Mais c'était impressionnant.

Autres centres d'attraction, les tournois de dames (en présence de, devinez qui? Gérard Sallaberry, dont les lecteurs fidèles se souviennent peut-être), d'échecs, d'Abalone, de backgammon, etc. Là encore, on a pu assister à bon nombre de simultanées, de tournois, d'exhibitions amicales; mais le plus agréable de tout, c'est de pouvoir rencontrer de grands champions et leur parler directement, parfois même jouer contre eux. Car même si on est certain de perdre, au moins, on est sûr d'avoir une belle partie et le meilleur adversaire possible.

Et tout ça sans compter les stands: Sega, notamment, présent pour la première fois (mais, vu l'affluence, probablement pas la dernière). A 13h30, une demi-heure avant l'ouverture du palais des festivals, les gens commençaient à se masser autour des portes. Et à 14 heures, des centaines de jeunes se précipitaient en hurlant comme des fous, droit vers le stand Sega, pour avoir la chance de jouer sur les bornes d'arcade ou de participer aux concours quotidiens. C'est assez rigolo de voir des hordes de gamins jouant les Attila dans un lieu habituellement tout empesé de calme et de sérénité.

LES PRIX

Il y avait aussi la remise des prix. Chaque année, un jury se réunit et décerne des prix pour les meilleurs jeux dans toutes les catégories. Tout est organisé par Strategos, une association ultra-dynamique (y a pas un mot plus fort que ça? Hyper-méga-dynamique? Nucléaire, peut-être? Enfin, ils se bougent à mort, quoi) qui organise un peu partout à travers la France des expos et des salons de jeux (je rouvre la parenthèse parce que j'ai pas fini sur le sujet. Les mecs de Strategos (et les nanas aussi) sont des fous de jeux; ils connaissent tout, autant sur les jeux de stratégie, que les jeux de plateau, les jeux de rôles, les jeux de société, les jeux vidéo. Discuter avec eux, c'est une horreur. On dit: "Tiens, j'ai vu tel jeu, ça a l'air pas mal". Et aussitôt, ils se bousculent pour répondre: "Ouais, mais la règle du contre-coup amène invariablement à une partie nulle, et puis le plateau est pompé sur tel jeu, le principe de la prise sur tel autre jeu, et puis de toutes façons l'éditeur a modifié la règle originale de l'auteur", et ils continuent à parler comme ça jusqu'à ce qu'on les tue, en général. J'en profite pour remercier Marine Granger et Michel Deprade, qui sont les plus fous de tous (dans le meilleur sens du terme). Et où j'en étais? Cannes. Festival. Prix. Jury. Voilà: le jury. Donc, le jury était composé de Jean-Jacques Bloch, président et responsable de la rubrique Jeu de l'Evénement du Jeudi, de Roland Leconte, de l'AFP (et incidemment grand maître d'échecs), de Gérard Mathieu, ludographe du groupe Disney et de moi, Miguelito Desanglum, crétin notoire.



Seb explique les règles d'un jeu très compliqué à un public pas attentif du tout.



Quelques-uns des gagnants.

Et voici ce que nous avons élu du plus profond de notre cœur. Si vous avez un petit frère ou une petite sœur, de 4 à 7 ans, offrez-lui "L'anniversaire des triplés" (As d'or Benjamin, édité par Nathan). Il (ou elle) est un peu plus grand? 8 à 12 ans? Il faut qu'il joue au "Paresseux" (As d'or Cadet, édité par Eurogames). Après, c'est pour tout le monde: Droïds, d'Eurogames, qui bénéficie de l'As d'Or Junior, mais auquel tout le monde peut jouer parce que je vous garantis que c'est drôlement bien. L'As d'Or Stratégie revient à Connexion, d'Edigames, un jeu de réflexion à mi-chemin entre Othello et Pipedream (avec un petit côté belote, me souffle Moulinex, toujours caustique).



Seb et Michel affrontent mille enfants lors de la plus grande simultanée d'échecs du monde

L'As d'Or des jeux de lettres échoit à Motspeed, édité chez Pierrick Pebe'l. L'As d'or des jeux de société (qui peut se jouer en famille, entre copains...) va à Dreams, de Schmidt, dans lequel le but du jeu consiste à réaliser son rêve: devenir président de la république, commettre un hold-up, fonder une famille... L'As d'Or du jeu de société interactif a été créé pour l'occasion, pour récompenser un jeu génial qui va sortir très



Oliver Ka, Seb, Yannick Dauby et Michel, avec de petits yeux rouges.

bientôt, "Atmosfear". C'est une cassette vidéo accompagnée d'un plateau et de divers accessoires; on se bat contre le temps, car la cassette défile, et à intervalles irréguliers, il faut accomplir diverses actions, trouver des objets, etc. Extraordinaire. Le prix spécial du jury a été donné à "Qui va faire la vaisselle", édité par Abalone, un des jeux les plus simples et les plus drôles qui soient. On dispose de cartes avec des couverts, des assiettes, des verres, le tout plein. A mesure qu'ils se vident, il faut les refiler à un autre joueur pour éviter d'avoir à faire la vaisselle. Et enfin, le Super As d'Or revient à Quarto!, une version très améliorée et très tactique du tic-tac-toe, ou la couleur, la forme, la taille et le style des pièces ont leur importance.

LE JEU CRETIN



Yannick, le Roi des Bonbecs, gagnant de la Game Gear.

Et puis il y avait le grand jeu crétin de Joystick/ Sega/ l'Eclectique. Pour être crétin, ça a été crétin. Seb, Olivier Ka et moi avons partagé le groupe des courageux joueurs venus tenter leur chance en deux équipes et leur avons fait subir les pires des épreuves. La valise, par exemple: les joueurs se mettent en file indienne, le premier dit: "J'ai dans ma valise..." et donne le nom d'un objet. Le suivant doit répéter la phrase et ajouter un objet. Au bout d'un moment, comme tout le monde ajoute un élément, la phrase devient très longue et dure à mémoriser. Certes, c'est un jeu crétin. Mais d'une part, vous étiez prévenus; et d'autre part, en public, avec l'équipe adverse qui lance lazzi et quolibets, ça n'a rien de facile. Il y a eu des mimes, un cercle des mots, et aussi un jeu très dur: un arbitre tape deux fois dans ses mains; fait une pause, tape deux fois, etc.



La remise du prix, comme à la télé.

Deux joueurs sont face à face, un objet posé entre eux. Lorsque l'arbitre ne tape qu'une fois, les joueurs doivent essayer de saisir l'objet. C'est un des jeux les plus éprouvants qui soient, car il est interdit de faire de faux mouvements, naturellement. Le plus drôle était le match d'insultes thématiques. Deux joueurs, face à face (c'était par éliminatoires), doivent s'insulter chacun son tour, avec l'interdiction formelle d'être grossier ou vulgaire. On a eu droit à des "patate pourrie", des "disquette vérolée", des "rateur de high-score", des "grand-père qui ne donne pas de cadeau à Noël", etc. Au terme de ces deux heures de jeu, un vainqueur a été désigné.

LE GAGNANT

Le gagnant s'appelle Yannick Dauby. Ce n'est pas un Cannois, mais un Niçois de 17 ans, en première S au lycée Beausite. Interview de l'intéressé.

"Joy - A quoi te prépares-tu, dans l'avenir?

Yannick - A l'informatique de manière générale, à l'intelligence artificielle en particulier.

Joy - Tu as un ordinateur?

Yannick - Oui, un PC 286, mais je vais acheter un 486.

Joy - Tout à l'heure, hors micro, tu nous as dit beaucoup de mal d'un de tes profs, monsieur Teychené.

Yannick - Mais pas du tout!

Joy - Allez, tu peux le dire. Il est prof de chimie, c'est ça?

Yannick - Mais c'est dégueulasse, j'ai jamais dit ça! Je l'aime bien, au contraire!

Joy - Tu as dit qu'il était très méchant.

Yannick - Mais non, merde, arrêtez, il va le croire! C'est le seul prof sympa!

Joy - Donc, les autres sont des salauds?

Yannick - Mais non, au secours, marquez pas ça, je vais avoir des problèmes, c'est pas vrai!

Joy - Bon. Qu'est-ce que tu aimes, dans la vie?

Yannick - La musique, les jeux de rôle, Tolkien, Lovecraft, Ridley Scott, Kubrick...

Joy - Et tu détestes ton prof de chimie, monsieur Teychené.

Yannick - Arrêtez, j'ai juste séché le cours pour venir, c'est pas grave, enfin! Je l'aime bien, Teychené!"

Et voilà. Yannick a quand même gagné la Game Gear offerte par Sega; plus divers autres lots, et tous les participants ont gagné des tee-shirts et des montres Sega, des CD (Sega aussi), des tonnes de pin's, des badges, des auto-collants, des Eclectique Super Valable, des cassettes, des Joypad... Une grande fête.

J'en profite pour remercier, à nouveau, Sega, qui a eu la gentillesse de nous donner une bonne partie des lots; et Edmund Ha, qui nous a aidé à organiser les épreuves.

Voilà. L'an prochain, ça recommence. Ne le ratez pas.

KONAMI FAIT DE LA MICRO!

Voilà la nouvelle la plus étonnante du mois. Konami, éditeur de cartouches de jeu et de machines d'arcade, se lance dans l'édition de jeux micro. Désormais, ils se chargent eux-mêmes de leurs propres conversions d'arcade; de plus, ils deviennent éditeurs micro à part entière, notamment avec la sortie prévue d'Elite II, la suite d'Elite, un jeu qui avait marqué son époque. Ben mon vieux... Voilà un retournement de situation radical. Pourra-t-on voir bientôt Nintendo sortir "The Daleks" sur Atari ST?

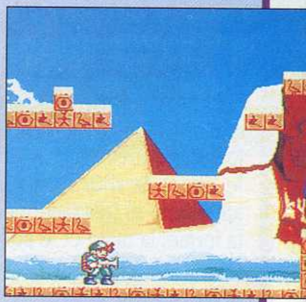


BONS SENTIMENTS

Aux Etats-Unis, Hudson Soft va lancer une campagne de publicité demandant aux enfants de ne pas jouer plus d'une heure par jour aux jeux vidéo. En effet, le débat qui fait rage là-bas en ce moment sur le phénomène d'addiction est tel que les fabricants et éditeurs préfèrent faire le premier pas, plutôt que de se voir imposer des quotas ou autres mesures légales par le gouvernement. Comment faire pour arrêter de jouer? Très simple: fumez! Et pour arrêter de fumer, buvez! Et pour arrêter de boire, euh... jouez! Aujourd'hui, la vraie question, ce n'est plus "comment éviter d'être accro", c'est "à quoi vais-je être accro cette année?".

TOP ROMP

Milliways Playground est composé de deux Parisiens, Didier Malenfant et Benoît Vandangeon, actuellement en train de programmer leur premier jeu à but commercial, après avoir développé l'une des meilleures version de tetris du domaine public. Ils n'ont signé qu'avec un éditeur français, pour l'instant, et ils sont à la recherche d'une compagnie intéressée par leur produit.
Leur jeu comportera de nombreux ingrédients qui le rendra vraiment jouable et intéressant. Leur but n'est pas de réaliser un soft qui en fout plein la tronche quand on le regarde, mais un jeu qui donne beaucoup de plaisir et qui accroche quand on commence à s'y mettre.
Leur jeu peut paraître simple, mais avec ses 50 images secondes, ses grands boss de fins de niveaux et ses 32 couleurs à l'écran, il risque de satisfaire bon nombre de joueurs exigeants.



Contrairement à la plupart des jeux, vous ne descendez pas vos ennemis en leur tirant dessus, mais en les aspirant à l'aide d'un aspirateur, tout en évitant de vous faire allumer pour passer de niveau en niveau.
Justement, les niveaux vous transporteront dans 8 régions différentes offrant une grande variété de sprites et de décors de fond.
Top Romp est planifié pour août / septembre de cette année, surveillez nos pages pour un futur Work in Progress.



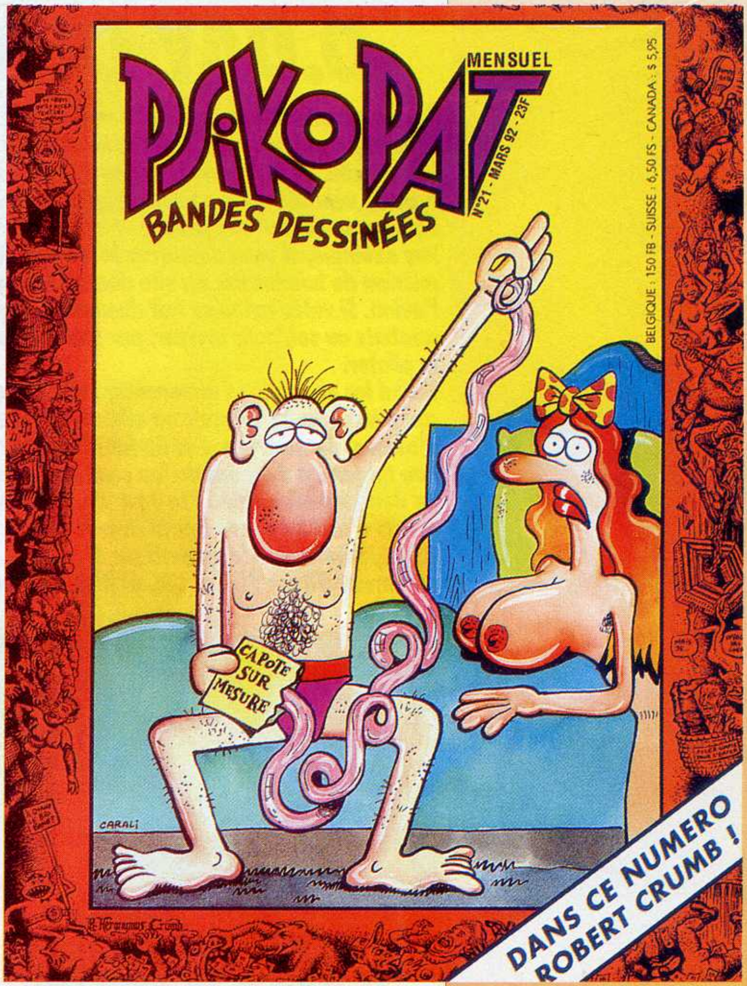
SALON DE LA MAQUETTE ET DES JEUX DE REFLEXION

Il s'agit en fait de deux salons différents, regroupés en un même lieu et à une même date pour l'occasion: le Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit, d'une part, et le Salon des Jeux de Réflexion, d'autre part. Le tout se tient du 11 au 20 avril au Parc des Expositions à Paris (Porte de Versailles, Hall 1), de 10h à 19h. L'an dernier, c'était déjà très bien, et il n'y a aucune raison pour que ça ne soit pas encore mieux cette année: il y aura à nouveau un gigantesque plan d'eau pour les bateaux à moteur, une cage gigantesque pour les avions (dont certains pèsent 1 gramme!), des circuits pour les voitures... Et dans l'autre partie du salon, les dames, les échecs, les jeux de rôle et de simulation, etc. En résumé, il est très nettement conseillé d'y aller, parce que même si vous n'êtes pas un fervent de ces disciplines, vous trouverez forcément des choses complètement étonnantes. Et comme c'est immense, il faut un paquet de temps pour en faire le tour.

news • previews

LE PSIKOPAT

Le numéro du Psikopat dont vous voyez la couverture ci-contre ne sera en vente qu'une semaine après la sortie de Joystick, après quoi il sera remplacé par le numéro suivant. Et c'est dommage si vous le ratez, parce qu'il est de mieux en mieux. Dans ce numéro, déjà, il y a Crumb. Je ne sais pas si vous connaissez Crumb? C'est un des pionniers de la bande dessinée underground, et le créateur de Fritz the Cat, la première BD socio-politique de cul du monde. Un immense génie. Et puis il y a les dessinateurs habituels, et les délires divers dont font preuve certains collaborateurs de Joy. Du tout bon.



SILMARILS S'AGRANDIT

Silmarils est absolument très heureux d'annoncer la création d'un studio de développement à Nancy, ainsi qu'une agence de distribution à Londres, qui leur permettra de vendre leurs produits sur le sol britannique. De plus, à partir de dorénavant, tous leurs produits seront adaptés sur Macintosh. Je ne voudrais pas faire une pub exagérée pour Apple, mais quand on voit le nombre de jeux qui sortent sur Mac (y compris "Prince of Persia", dont Danboss a déclaré que c'était "le plus beau jeu du monde depuis qu'il est sur Mac"), on se dit que peut-être que le Mac va suivre le même chemin que le PC.

COMMODORE DEMENAGE

...Au sens propre du terme, surtout, et regroupe ainsi la plupart de ses bureaux en un seul et même lieu. La nouvelle adresse: Commodore, 10-12 rue du Saule Trapu, BP 216, 91882 Massy Cedex.

DES NOUVELLES D'OUTRE-MANCHE

Voici deux informations différentes qui n'ont pas d'incidence directe sur les jeux vidéo, mais qui pourraient changer beaucoup de choses dans les années à venir. Info numéro 1: Virgin, éditeur de musique bien connu (et accessoirement, éditeur de livres, de vidéo, possesseur de chaînes de magasins, et compagnie aérienne) vient de vendre son département d'édition musicale à Thorn-Emi, un énorme éditeur-distributeur anglais. Le PDG-fondateur de Virgin, Richard Branson, reste directeur de ce secteur, mais il n'en est plus propriétaire. On peut légitimement se demander pourquoi il a vendu une affaire qui se portait au mieux; on peut également avancer une ou deux suppositions: soit il avait besoin d'argent de poche, auquel cas il souhaiterait diversifier ses activités en se lançant dans quelque chose de nouveau, mais dans ce cas, pourquoi ne pas l'avoir fait au sein même de Virgin? Soit il sentait que, malgré les 6% de parts de marché qu'il détenait (c'est-à-dire que 6 disques vendus sur 100 étaient des disques Virgin), l'avenir d'un petit groupe n'était pas sûr et qu'il valait mieux rejoindre le giron d'une très grosse et très forte boîte pour affronter l'Europe, le monde, et le reste.

Je ne peux pas m'empêcher de penser à Apple. Depuis le Lisa, Apple s'était toujours présenté comme l'alternance nécessaire et salutaire à IBM. Lorsque le Macintosh est sorti, en 1984, il y eut même la diffusion de ce spot de pub légendaire, pendant la finale du Super Bowl (l'événement télévisé le plus regardé aux Etats-Unis), dans lequel une jeune femme se révolte contre Big Brother, la jeune femme réprésentant bien sûr Apple, et le Big Brother terne, triste et dictatorial incarnant IBM. Depuis, le Mac a grandi, s'est taillé une part de marché qui varie selon les estimations entre 8 et 10%; c'est donc un concurrent sérieux, une alternative viable contre un état de quasi-monopole. Or, que s'est-il passé dernièrement? Apple et IBM ont signé des accords pour développer conjointement un nouveau système d'exploitation (baptisé "Pink") sur un processeur Risc d'IBM. En l'occurrence, c'est Apple qui modifie légèrement le système d'exploitation du Mac en le rendant multi-tâche et en l'adaptant aux processeurs d'IBM; ce qui signifie qu'ils vont perdre leur seul avantage face au mastodonte, le génie logiciel. Et à terme, il est pratiquement inévitable qu'Apple et IBM fusionnent, lorsque tous leurs produits seront les mêmes.

Et on revient à Virgin et Thorn-Emi: la situation est quasiment la même. Les boîtes sont de plus en plus grosses, de plus en plus monopolistiques, et elles absorbent, les uns après les autres, les concurrents qui pourraient se présenter. Bien évidemment, c'est mauvais pour le consommateur, puisque le choix est diminué d'autant. D'un autre côté, ces énormes boîtes peuvent se permettre des investissements colossaux dans la recherche, et donc sortir des produits plus performants. Mais cherche-t-on à faire mieux lorsqu'on n'a pas de concurrents? Bref. Info numéro 2: Thorn-Emi, qui possède la chaîne de distribution Rumbelows (450 magasins en Angleterre), vient d'annoncer qu'en raison de pertes fracassantes, cette chaîne cessait toute activité dans le domaine électro-ménager – et ça inclut les jeux vidéo, les consoles, les ordinateurs, etc. Conséquence indirecte: les éditeurs et distributeurs anglais de jeux vidéo vont en pâtir financièrement. Et vous aussi, puisque ça se répercutera, à un moment ou l'autre, sur le prix des logiciels. Décidément, il n'est pas prêt de baisser...

D.DAY DEBARQUE

Futura est en train de fignoler son prochain produit, D.DAY, un jeu de simulation qui nous fera revivre le débarquement du 6 juin 1944 en Normandie. Le joueur ne sera pas aux commandes d'un seul et unique type de véhicule mais pourra diriger au choix: un tank, un avion, un bateau, ou encore une jeep.

Par exemple, si vous démarrez le jeu dans la peau d'un pilote ayant pour mission de bombarder un site donné, vous pourrez admirer les vues 3D de l'avion. Si votre avion se fait descendre, hop, vues 3D en parachute, puis combats au sol, pour arriver, par exemple encore, à récupérer un tank et le piloter.

Parmi les possibilités annoncées, retenons que le joueur pourra choisir son camp (américain, français ou allemand), que des simulations de tanks, d'avions, de destroyers et de fantassins seront présentes dans le jeu, et que toutes les données du jeu sont basées sur des faits réels. D'ailleurs, un documentaire vidéo "Le Jour J", de 45 minutes réalisé avec des documents d'archives sera fourni avec le jeu.

D.Day, Futura, sortie en avril sur ST, Amiga, PC EGA/VGA. Prévu également en janvier 93 sur Philips CDI, et plus tard sur PC CD Rom et sur consoles.





KRYNN

SSI est en train de terminer The Dark Queen of Krynn sur PC, Amiga et Mac. Ce jeu de rôles, dans la tradition de AD & D, disposera de 256 couleurs en VGA et supportera les cartes PC courantes. En gros, il s'agit simplement de visiter le fond des mers, la tour de flammes et le coeur des abysses. La routine, quoi. A noter que ce logiciel offre une centaine d'heures de jeux.



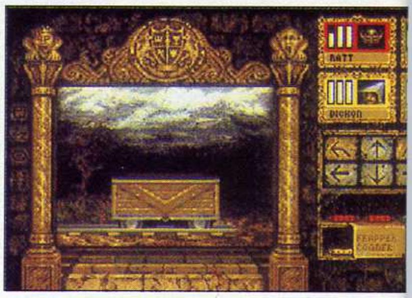
OCEAN, MAIS CHUUUT...

L'autre jour, nous avons croisé Michael Sportouch d'Ocean dans les couloirs de nos locaux. Celui-ci arborait un sourire beaucoup plus large que d'habitude, ce qui était sûrement le signe d'une jubilation interne hors du commun. Il n'en fallut pas plus pour attiser notre curiosité. Après une bonne demi-heure d'interrogatoire subtil durant lequel Michael n'a pas cessé de répéter «Non, non, désolé les gars, je peux rien dire. D'ailleurs je sais rien», ce qui avait plutôt tendance à mettre des bidons d'huile sur le feu de notre curiosité, il a fini par cracher le morceau. Il faut dire que Danboss venait d'apparaître au bout du couloir avec sa collection de barres à mines, et qu'il se dirigeait vers Michael en hurlant «hein, hein, qu'est-ce-qu'il veut pas dire le Sportouch?».

Ocean prépare donc un jeu de réflexion dans la lignée de lemmings, mais sans pompage aucun, avec des personnages aussi attachants et un intérêt du jeu aussi puissant. Nous avons pu jouer aux tout premiers niveaux du jeu, au stade de la pré-pré-version attention, et il est vrai que ce soft pourrait bien créer un petit évènement à sa sortie. J'en connais qui y croient dur comme fer, même qu'ils en sourient toute la journée.

CHEVALIERS

Le superbe Knightmare édité par Mindscape et testé dernièrement, ressort sur ST et Amiga sous le titre: Le Chevalier du Labyrinthe. C'est toujours aussi beau graphiquement et musicalement parlant, toujours aussi intéressant pour qui aime les jeux à la Dungeon Master mais surtout, c'est intégralement en français à l'écran. Ouf! vous allez pouvoir jouer sans dico à portée de main et croyez bien que c'est un plaisir rare.



UN NOUVEAU JOURNAL

Micro Simulateur est un nouveau mensuel qui paraît ces temps-ci. Entièrement en couleur et pour un prix de 30 francs, il se propose de traiter exclusivement de simulation en tous genres: wargames, simulateurs de vol, conduite automobile, gestion politique, etc. Les fans seront donc comblés, car dans un journal de ce type on peut pinailler infiniment plus qu'on ne peut le faire dans une revue généraliste. C'est en vente partout.





Thunder Board. Les jeux sur PC comme vous ne les avez jamais entendu.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.
Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable. La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.

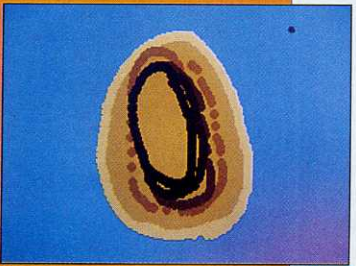


Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique.
La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.
En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.

Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.

INNELEC

Distribuée par INNELEC
Centre d'activités de l'Ourcq
45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex



RIVE GAUCHE

Silmarils annonce la sortie sur 16 bits, PC, Cray XMP, VAX 4000 et Adam, d'une collection consacrée à la philosophie. Premier titre à paraître, l'Etre et le Néant, Shoot'em'up existentiel très prometteur. Disposant de 256 couleurs -minimum-, le logiciel posera clairement le problème du situationnisme vers lequel tend un joueur lorsqu'il se trouve en position irréalisante, la prise de décision dans un contexte faussé par le filtre du medium "jeu" contrebalançant son instinct de sauvegarde, l'amenant parfois à une sévère autocritique alors qu'il ferait bien mieux de regarder l'écran. Lorsque leurs médecins traitants auront trouvé le bon dosage, les programmeurs s'attaqueront également à une version deux joueurs du même logiciel. Après le premier avril, Silmaril annonce également un jeu d'aventure d'après "Ainsi parlait Zarathustra", ainsi qu'un très prometteur simulateur de marche à pied Socratique.

LANKHOR



Nous avons invité les gens de Lankhor à venir visiter notre cave, celle qui nous sert à interroger, torturer et tirer les vers du nez. Voici ce que nous avons obtenu en ce qui concerne l'année à venir pour Lankhor.

Black Sect, l'adaptation sur 16 bits de La Secte Noire, jeu d'aventure sur CPC, devrait sortir en mai sur ST, Amiga et PC. Pour l'instant on avu des écrans sur ST, et c'est très joli.

Sur CPC, ceux qui avaient apprécié Infernal House, seront comblés de joie d'apprendre qu'une nouvelle aventure les attend avec Silva. Doit déjà être sorti à l'heure actuelle.

Jérôme Lange, personnage fétiche de Lankhor, quitte l'Île de Maupiti pour aller enquêter dans un monastère Zen, au Japon. Le jeu s'appelle Sukiya, nous n'avons que des écrans pour l'instant, et il devrait sortir à la rentrée 92 sur ST, Amiga et PC.

Allez, hop, une autre info pour le plaisir de se faire baver longtemps à l'avance, l'équipe de Lankhor travaille actuellement sur un jeu de courses de motos. Il n'y a pas grand-chose à présenter pour l'instant, tout juste un dessin de deux roues, mais la sortie est prévue pour l'automne 92, sur ST, Amiga et PC. On peut se permettre d'espérer un produit exceptionnel, Lankhor a montré son talent dans le monde des simulations avec Vroom.

Justement, tiens, puisqu'on parle de Vroom. Il y a des nouveautés le concernant, une disquette data sur Amiga offrant 6 nouveaux circuits (Italie, Allemagne, Belgique, Portugal, Espagne, Brésil). Pour ST, et toujours avec Vroom, une disquette data avec les 6 nouveaux circuits aussi, mais surtout la possibilité de jouer au joystick en mode compétition. Voilà qui est

THALAMUS SIGNE ARSENAL

L'éditeur anglais Thalamus n'avait pas encore de simulation sportive à son actif; ce sera bientôt chose faite avec «Arsenal F.C. The Computer Game». Les gens de L'Arsenal F.C., l'actuel champion de league et champion de la saison 88-89, ont suivi le développement du logiciel de très près, mettant toutes leurs connaissances à disposition des programmeurs et des concepteurs. Le jeu devrait intégrer des écrans digitalisés, un système de gestion des formations avancé, la possibilité d'entraîner une équipe, des données sur chaque joueur, de nombreuses compétitions officielles, et la possibilité de modifier et de mettre à jour les équipes.

SNOOPY



Accolade vient d'acheter les droits d'exploitation de Peanuts, la bande dessinée plus connue par son personnage principal, Snoopy. Comme il y avait déjà eu des jeux avec Snoopy dans le passé, cette nouvelle licence ne portera que sur des éducatifs. C'est très bien. Comme ça, les gamins pourront dire à leurs parents: "Achetez-moi un ordinateur, y a plein d'éducatifs avec Snoopy". Les parents seront tout contents, d'abord parce que Snoopy, ça leur rappelle leur jeunesse, et ensuite parce qu'ils seront fiers que leur môme souhaite se cultiver. Alors qu'en fait, une fois l'ordinateur acheté, hop! Ça sera "Baston Fighter III" et "Star Gold From Another World". Comme tout le monde.

ENVOYÉ SPÉCIEUX

L'heure est grave: les enfants sont malades; sociologues et psychologues qui ne ratent pas une occasion d'analyser tout ce qui bouge plus vite qu'eux, parlent même d'un virus qui fait des ravages. Les jeux vidéo ont eu droit à un envoyé trés spécial.

Alexandre a quinze ans. Très vite, le mal l'a détourné de ses études; ses mains tremblaient; il en oubliait même de manger. Onanisme ? Football ? Héroïne ? Télé ? Non, pire que ça: jeu vidéo. Ce soir-là, j'ai assisté à un concentré délirant de mauvaise foi, de phrases tronquées, d'images montées de façon à prouver, coûte que coûte, que les jeux vidéo "posent problème". Pour un peu, je m'attendais à voir Fidel Castro donner son avis sur la question.

Il y a quelques mois, l'équipe d'Envoyé Spécial a débarqué à la rédaction de Joystick pour filmer. On a un peu été étonné de voir que seuls les jeux violents intéressaient Florence Mavic, reporter (se détournant de Blues Journey, jeu mignon comme tout sur Neo Geo, on l'entendit s'exclamer devant un jeu guerrier: "ah! le Vietnam, c'est très bon ça !"). Dommage, on aurait bien voulu lui montrer Simearth, les CD ROM, Flight Simulator et Tetris, mais forcément, ça n'aurait pas collé avec le scénario pré-établi. Bref, après avoir zoné dans les locaux quatre jours durant et interrogé Greg et Manu pour leur faire dire que les jeux étaient nocifs, l'équipe d'A2 a préféré couper les interviews au montage, faute d'avoir pu orienter leurs réponses. Moteur: la bande-annonce d'un jeu, filmé sur un salon, explique que le personnage à l'écran risque sa vie. Gros plan sur un blondinet aux yeux bleus, innocence personnifiée que les méchants professionnels du jeu semblent vouloir pervertir comme de vulgaires marchands de crack. La voix off dit que le "phénomène" a pris une telle "ampleur" qu'un salon lui est "désormais" consacré. Jolie phrase mais le très limité vocabulaire télévisuel utilise habituellement ces mots pour parler des tremblements de terre; quant à la nouveauté des salons consacrés aux jeux...

Et voilà qu'on nous parle de "violence gratuite", de "musique obsédante" et, clou du spectacle, qu'on fustige des simulateurs de vol sur la guerre du Golfe. Que ce soit la télé qui le remarque tient du surréalisme absolu. On aimerait autant d'esprit critique de sa part lorsqu'elle se regarde le nombril. Là-dessus, la voix toujours aussi off, mais de plus en plus dramatique, interroge Dominique de chez Loriciel, souvent en contact avec les joueurs, pour savoir "si des gens agressifs lui téléphonent parfois". Il a dit oui, comme auraient pu répondre à cette question 100% des gens qui ne vivent pas en ermite.

Comme il faut un coupable à tout et que le reportage traitaient les passionnés en victimes - forcément, sinon comment expliquer autrement que par une manipulation le plaisir que trouve des gens consentants - allons faire un tour chez le diable: Nintendo. Après quelques considérations sur la "lumière artificielle", "l'air conditionné", bref, le "bunker" dans lequel travail des "mutants", minute de racisme ordinaire mais de rigueur rappelant en terme choisis que Nintendo, "Empire du jeu", est une société japonaise. La directrice du Marketing explique alors la logique de son entreprise, à savoir gagner des sous, mais on nous la fait à la voix off: "derrière ce discours convenu se cache une redoutable arme commerciale", les industries du jeu sont des "multinationales tentaculaires". Quant à Sega, il livre "une guerre sans merci". Ben oui, Hermès est aussi le Dieu du commerce. Elle sort du couvent, la voix off ou quoi ?

Ça a continué comme ça jusqu'à la fin, critiquant "la toute puissance des héros" et les valeurs telles que "argent, vitesse et guerre" véhiculées par les jeux vidéo, retournant tous les aspects positifs afin de créer du sensationnel là où on ne trouve qu'un passe-temps. On ne nous épargna ni les phrases creuses (Eric Chahi, programmeur du jeu Another World est un "(...) génie aux allures d'adolescent fragile"), ni les sophismes suggérés: "lorsqu'il retourne dans le monde réel, c'est un jeune homme sans histoire". Comme s'il en avait, autrement.

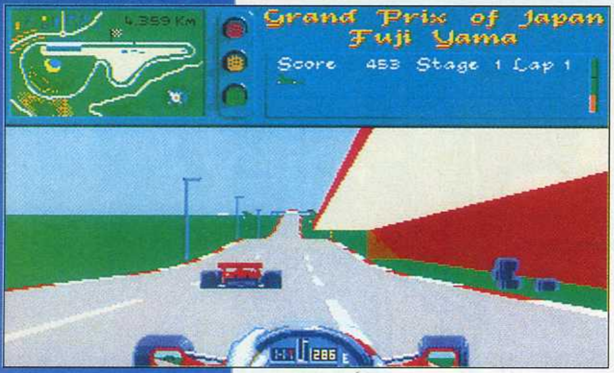
Au petit jeu qui consiste à sortir des phrases de leur contexte et à pimenter des scènes chocs de mots à connotation négative, on ferait passer n'importe quelle lanterne magique pour une vessie. Tenez, je suis même certain qu'on pourrait faire croire aux gens que la télé, ça rend con.

Cyrille "Moulinex" Baron.


BUB et BOB les héros de BUBBLE BOBBLE et de RAINBOW ISLANDS
sont de retour pour une troisième aventure.
Vous allez passer des heures devant vos écrans pour découvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS.
Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser les vagues d'ennemis.
Chaque tableau regorge d'ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique; Chaostikhan.
Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux.
Il vous faudra etre tres habile pour percer le secret de PARASOL STARS.
PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2
COMMODORE 64
ATARI ST
CBM AMIGA
ocean
TAITO
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: 47663326 · FAX: 42279573

VROOM

EDITEUR : LANKHOR
TESTE PAR SEB SUR AMIGA
DEJA TESTE SUR ST DANS JOY N°20
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA



Les utilisateurs Amiga qui avaient vu la version ST de Vroom au moment de sa sortie, il y a 5 mois, ne pouvaient qu'être jaloux de ne pas posséder un tel logiciel sur leurs bécanes. Cinq mois après sa sortie sur ST, Vroom est enfin disponible sur Amiga, et la conversion ne s'est pas contentée d'être une conversion, il y a même eu des améliorations, machine différente oblige. Mais voyons d'abord ce que nous offre vroom en standard.

Il est possible de s'entraîner sur n'importe lequel des 6 circuits que propose le jeu. Ces circuits suivent les tracés exacts de leurs grands frères aux mêmes noms, avec quelques variations sur les descentes et les montées pour donner plus d'intérêt au jeu.

Vous pouvez vous lancer dans la compétition, dans le championnat du monde. Là, vous affrontez 15 autres pilotes, sur chaque circuit, avec un classement général permanent. Il est d'ailleurs possible de jouer à deux en même temps, en connectant deux amigas par câble Null-Modem. Cette option qui nécessite, il est vrai, un peu de matériel, est de loin la plus amusante.

Pendant la course, vous contrôlez l'accélération, les changements de vitesse, les ralentissements, et bien sûr les coups de volants sur les côtés. Tout cela, à l'aide du joystick ou de la souris. Il est d'ailleurs important de noter que le mode de contrôle à la souris a grandement été amélioré par rapport à la version ST -l'ordinateur se charge de vous aider un peu- et que sur cette version Amiga toujours, il est possible de jouer en compétition à l'aide du joystick.

le point fort impressionnant de Vroom est bien sûr la rapidité et la qualité de la représentation graphique. la route défile à très grande vitesse, et ce, malgré la présence des autres voitures à l'écran, des points, des poteaux, des arbres; tout cela est réellement impressionnant.

Un jeu exceptionnel qui n'a guère qu'un petit défaut, le peu de profondeur et d'intérêt de l'arrêt au stand. On ferme vite les yeux là-dessus pour repartir sur la route.

GRAPHISME : 17 ANIMATION : 17
SON : 17 MANIABILITE : 17
VERDICT : 96%

ELVIRA II

EDITEUR : ACCOLADE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°23
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST

Damned! Cerbère, le chien à trois têtes qui garde les enfers est arrivé sur terre afin de foutre la zone en compagnie d'acolytes du même accabit. Pour l'instant, les forces du mal se sont installées dans les locaux de la Black Widow, une société de production de films "gore" dirigée par Elvira II. Euh, Elvira. Le pire, c'est que cette dernière est injoignable depuis peu, et naturellement, les affreux y sont sûrement pour quelque chose.



Beaucoup plus Gore que le premier, ce jeu va ravir les amateurs de sang frais. Cela étant, on ne peut pas dire que le logiciel soit d'une invention redoutable puisqu'il s'agit d'un mélange de jeu d'aventure et de Dungeon Master.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 11
SON : 15 DIFFICULTE : 14
VERDICT : 90%

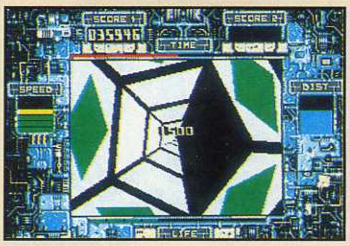
PSYBORG

EDITEUR : LORICIEL
TESTE PAR ST SUR SEB
DEJA TESTE SUR AMIGA
DANS JOY N°25

Les Androptères sont des extra-terrestres particulièrement horribles et méchants. En général, quand ils apparaissent dans un système solaire, quand ils commencent à se manifester, la fin des planètes en question n'est pas loin. Jusqu'à maintenant, la fédération avait eu de la chance, aucune alerte aux Androptères n'avait été déclarée sur une de ses planètes. Malheureusement, depuis hier il n'en est plus ainsi; des Androptères sont cachés partout, prêts à lancer leur offensive pour prendre le pouvoir et renverser la fédération. Dès les premières alertes, la fédération a fait appel au plus grand spécialiste de l'Univers en ce qui concerne la lutte contre les Androptères: vous, Ducan Norton.

Vous devrez alors parcourir le vortex, ces routes qui relient les planètes entre elles, mais sur ces routes, on n'envoie pas son corps mais son esprit, et cela demande une force psychique et une concentration que vous êtes seul à pouvoir atteindre.

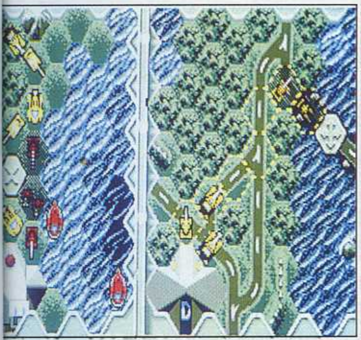
Le vortex est composé de dalles de formes et de couleurs différentes, qui rapportent soit des points, des secondes supplémentaires ou des bonus divers, les cases peuvent même vous envoyer dans l'un des magasins d'Urbain.



Vous devez aller le plus vite possible, car les Androptères avancent eux aussi, et plus vous évoluerez dans les planètes et les galaxies, plus le challenge deviendra difficile et serré. Soyez rapide, repérez le plus vite possible les dalles qui peuvent vous apporter quelque chose, et celles qui ne vont que vous ralentir.

Les graphismes de Psyborg ne sont pas extraordinaires, pas très jolis; par contre, les routines d'affichages des dalles sont réussies, car tout va vite, très vite. Psyborg est très rapidement gonflant et inintéressant; malgré son scénario évolué et prise de tête, Psyborg n'est rien d'autre qu'un Trailblazzer beaucoup moins amusant. On suit des chemins de dalles, en allant à gauche, à droite, puis en avant pour accélérer, et hop, on perd, alors on recommence, puis on réussit et on s'ennuie à mourir, ça ne change jamais, c'est atroce de tristesse et de manque d'intérêt.

GRAPHISME : 12 SON : 12
ANIMATION : 13 MANIABILITE : 15
VERDICT : 60%



BATTLE ISLE

EDITEUR : BLUE BYTE
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR PC ET AMIGA

Chic alors, pour une fois, laissons tomber les grandes batailles du passé avec ce logiciel original. Ce jeu, qui vous oppose au peuple de Skynet Titan, vous met aux commandes d'une véritable armée composée de différents types de matériel pouvant rouler, voler et même flotter. Le jeu en effet, va consister à prendre possession de différentes îles disséminées dans ce monde futuriste. Au début, les combats sont exclusivement terriens mais au fil des conquêtes, l'armée et le territoire augmenteront de taille. Le jeu, qui permet de disputer une partie contre un joueur humain ou l'ordinateur, dispose d'un écran séparé en deux, chaque côté correspondant à un joueur. Différentes icônes permettent de donner des ordres relatifs aux tirs ou aux déplacements, tour à tour (chaque joueur déplace ses unités s'il le souhaite, puis les combats ont lieu). Le sol, de différente nature, influe sur la vitesse de déplacement et le nombre de cases parcouru à chaque tour.

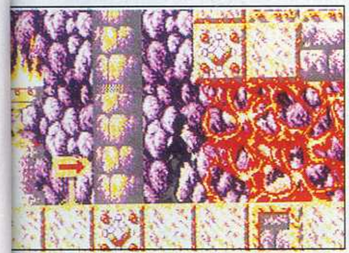
A priori, rien de très original et pourtant, certaines options rendent ce logiciel particulièrement intéressant. Ainsi, un peu comme dans Full Metal Planet dont l'univers de ce jeu est assez proche -les marées en moins-, il est prévu de pouvoir construire, en cours de partie, du matériel supplémentaire en prenant possession d'une usine (cela permet également de réparer le matériel endommagé existant).

Techniquement, le jeu est particulièrement bien réalisé et même si le graphisme est un tout petit trop sommaire, on appréciera particulièrement l'ergonomie de l'ensemble. Bref, voilà un wargame original. Ah ben je l'ai déjà dit.

GRAPHISME : 14 ANIMATION : -
SON : 15 DIFFICULTE : 15
MANUEL VF : 20
VERDICT : 91%

ELVIRA THE ARCADE GAME

EDITEUR : FLAIR SOFTWARE
TESTE PAR SEB SUR ST
DEJA TESTE SUR PC DANS JOY N°22



Alors qu'elle était occupée à somnoler très méchamment, Elvira, la princesse des ténèbres, est réveillée soudainement par une apparition au bout de son lit. Le propriétaire du corps surprise se présente comme étant le roi Gustave de Transylvanie. Il y a de cela bien longtemps, il a été dépossédé de son château qui est maintenant inoccupé. Si Elvira a du courage, le roi Gustave est prêt à lui céder tout ses biens, mais il doit lui faire passer des épreuves. Elvira devra traverser plusieurs pays, des mondes fantastiques et dangereux. Un monde de glace, un monde de feu.

Pour l'aider dans sa quête, Elvira pourra ramasser des sortilèges de toutes sortes. Cela va de la boule de feu à la protection ou à la foudre qui frappe ses ennemis. Elvira peut tirer sur ses ennemis dès le début de l'aventure, mais si elle est suffisamment habile, elle pourra ramasser d'autres armes plus puissantes.

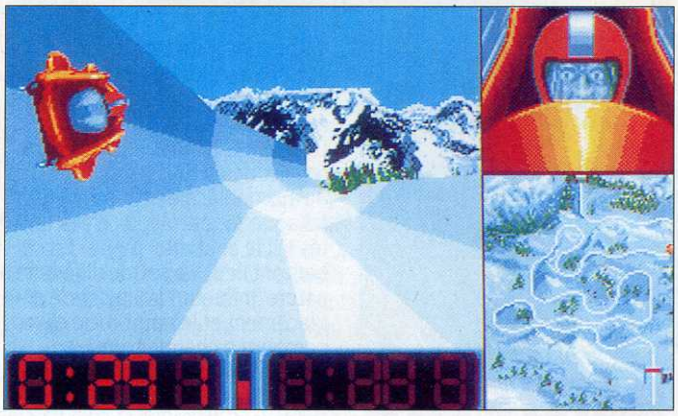
De gros efforts ont été portés sur les animations, les déplacements d'Elvira sont vraiment très réussis, sa démarche, ses sauts. Les différents scrollings sont de bonne facture aussi, notamment ceux qui font défiler des décors devant Elvira; on a alors un effet de profondeur très réussi.

Les ennemis ne sont pas très nombreux à l'écran, ils arrivent les uns après les autres; en fait, le jeu semble très lent alors qu'il ne rame pas du tout. C'est pour cette raison qu'il est difficile d'accrocher, Elvira the Arcade Game, sans être une daube complètement insupportable, est un soft assez réussi techniquement mais peu passionnant.

GRAPHISME : 14 ANIMATION : 16
SON : 14 MANIABILITE : 15
VERDICT :74%

SUPER SKI II

EDITEUR : MICROIDS
TESTE PAR SEB SUR AMIGA ET PC
DEJA TESTE SUR ST DANS JOY N°25



Avec Super Ski 2, vous allez pouvoir participer à six épreuves officielles des jeux Olympiques d'Hiver: la descente, le slalom spécial, le slalom géant, le saut à skis, le hot-dog et le bobsleigh. Autant d'épreuves différentes qui nécessiteront adresse, rapidité et réflexe.

En compétition, huit joueurs s'affrontent et tentent de ramasser le plus de médailles possibles. Sur les huit, quatre peuvent être pilotés par des joueurs humains, ce qui promet de sacré baston devant l'ordinateur. Enfin, c'est votre vie.

Chaque joueur peut entrer son nom ainsi que sa nationalité grâce à un écran affichant divers drapeaux. Après tout cela, c'est le début de la compétition en elle-même, et maintenant les joueurs ne se font plus de cadeaux, ils essaient d'amasser le plus de points possibles. Après chaque épreuve, un classement des joueurs est affiché.

Les descentes sont représentées en vue de dos. Des bandes de couleurs au sol transmettent l'effet de vitesse, bien rendu d'ailleurs, tandis que des sprites en formes de sapins ou de rochers défilent sur les bords de la piste. Divers indicateurs permettent de surveiller sa vitesse, son temps, ainsi que le nombre de portes ratées. Le saut à ski dispose de trois représentations différentes, ce qui donne vraiment un effet de retransmission télévisée.

Pour l'épreuve de hot-dog, le champ de bosses, deux joueurs s'affrontent sur le même écran. Dans cette épreuve, il faut allier le style à la rapidité et exécuter un maximum de sauts, les plus difficiles et variés possibles.

Vient enfin l'épreuve de bobsleigh, qui est l'une des plus intéressantes graphiquement parlant. Votre bob est vu de derrière, alors que vous courez sur le couloir de glace pour prendre de l'élan. Ensuite, il faudra s'arranger pour garder cet élan, pour foncer le plus vite possible, en basculant le bob de gauche et de droite. Un tracé de la piste est disponible à l'écran, avec un point mobile qui indique votre position.

De bons graphismes efficaces pour les deux versions Amiga et PC, une très bonne maniabilité, un jeu qui va vite, voire très vite, même avec, en ce qui concerne les PCs, un 286 tout bête: Super Ski 2 est un très bon jeu, qui prend de la valeur dans l'optique compétition à plusieurs joueurs qui est toujours plus amusante.

AMIGA
GRAPHISME : 15 ANIMATION : 16
SON : 15 MANIABILITE : 17
VERDICT : 90%

PC
GRAPHISME VGA : 17 ANIMATION : 17
SON ADLIB/SOUND BLASTER : 17
MANIABILITE : 17
VERDICT : 90%

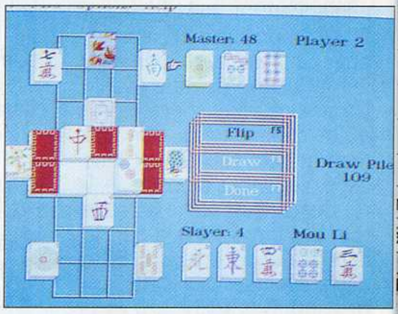
SHANGHAI II

EDITEUR : ACTIVISION
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE SUR PC DANS JOY N°214
DISPONIBLE SUR PC ET MACINTOSH

Dans le numéro 14 de Joystick, je testais Shanghai 2 sur PC. Un an plus tard, ce jeu sort enfin. Ne me demandez pas pour quelle obscure raison sa sortie a été retardée, je n'en sais rien. Du coup, comme le jeu est identique, je vous repasse les meilleurs extraits du test, les vannes en moins parce que maintenant, je suis grand. Si ma mémoire ne me trahit pas, ça commençait ainsi: "On le sait, les chinois ont quasiment tout inventé: les nouilles, la poudre (à canon, de riz, de pavot), les restaurants pas chers et l'humour débridé. On leur doit également les dominos. Ils furent inventés en 1120 après Brian, durant le règne de Siuen-ho. Très vite, un second jeu inspiré qui en était inspiré, mais où les points étaient remplacés par des idéogrammes, fit son apparition. Le ma chiang (ma cheuk, ma ch'iau) – mah-jongg, quoi – était né. Surnommé "oiseau des cent savoirs" en raison de sa complexité, et parce que les chinois aiment les noms tordus, le Mahchin rencontra un vif succès auprès des marins anglais qui le firent découvrir au reste de l'Europe". C'est dingue ce que je savais comme trucs intéressants, il y a un an. Mais qu'importe, reprenons: "Shanghai 2, encore appelé Dragon's Eye est basé sur cet illustre ancêtre. Il faut faire des paires avec les pièces identiques pouvant se déplacer sur au moins un côté (comme la notion de "liberté" au Go). Du coup, lorsqu'on enlève une paire, on libère d'autres pièces qui elles aussi... Bon, on y passe des heures. En prime, on peut jouer contre l'ordinateur ou son voisin.

Il est également possible de passer à la vitesse supérieure (l'œil du dragon). Là c'est encore plus chinois: il faut réussir à reconstituer les différentes parties du Dragon en utilisant des pièces retournées. Après, il existe un mode Dragon Master d'une subtilité faisant passer le supplice des mille couteaux pour une aimable gaudriole puisque chaque coup bloque la liberté de l'adversaire. Alors forcément, avec des passe-temps pareils, on ne s'étonne plus de voir qu'en dépit de leur nombre, les Chinois ne trouvent jamais le temps de renverser le gouvernement de vieillards qui les oppresse depuis des lustres. En plus, ils mangent des nouilles microscopiques avec des baguettes".

GRAPHISME VGA : 17 ANIMATION : 16
SON ADLIB :16 DIFFICULTE :17
TAILLE : 1 Mo MAUEL VF : 20
VERDICT : 90%



rebelote



99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE (française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux





1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



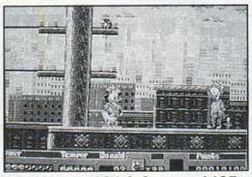
VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS


Road Rash 449F


DONALD DUCK Q.S. 449F


ROBOCOD 449F



Rolling Thunder



John Madden 449F

NOUVEAU



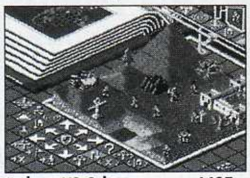
295F

Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

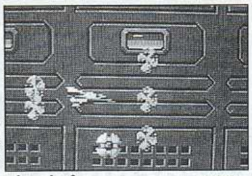
La Manette seule 145F

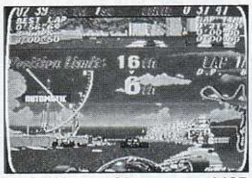

Golden Axe 2 449F

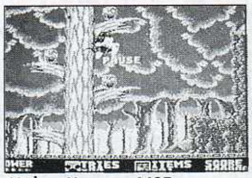

Street of Rage 449F


Lakers VS Celtic 449F


F22 Interceptor 4


Thunderforce 3 475F


Super Monaco GP 449F


Mickey Mouse 449F


EA Hockey (Simulation) 4

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 3
CONTROL PAD MEGADRIVE 1
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 3

DEMENT !!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.
CONTROL PAD PRO 1 1
CONTROL PAD PRO 2 1
REMOTE CONTROL SEGA 3

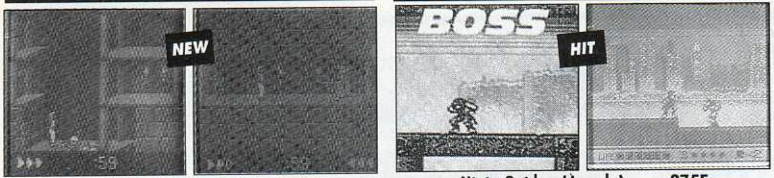
A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	3
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	2
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	4
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	4
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	4
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

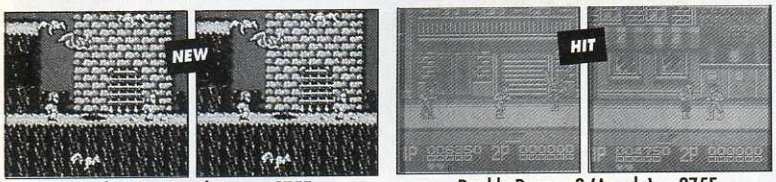
Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

LES NEWS

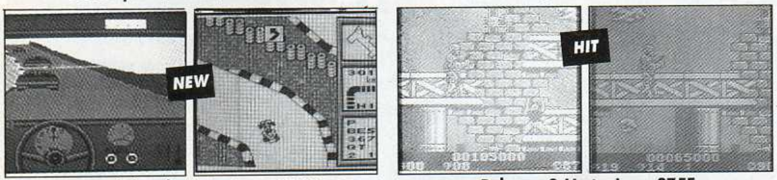
LES HITS



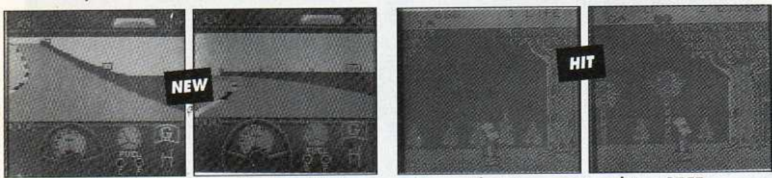
Prince of Persia (Action) 275F — Ninja Gaiden (Arcade) 275F



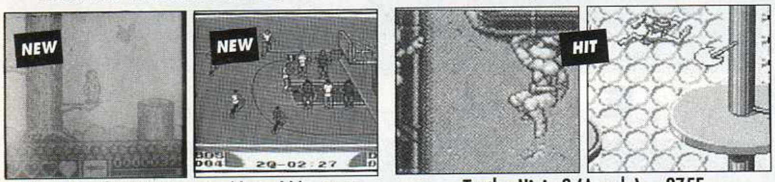
Beetle juice (Arcade) 275F — Double Dragon 2 (Arcade) 275F



Days of Thunder (Auto) 275F — Robocop 2 (Action) 275F



Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F — The Simpsons (Arcade) 275F



Addams Family 275F — Double Dribble 275F — Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

A PARAITRE

- Super Kick Off (Football)
- Hudson Hawk (Arcade)
- Pyramids of RA
- Soccermania (Foot)
- Megaman 2 (Plateforme)
- Cycle Grand Prix (Course Moto)



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



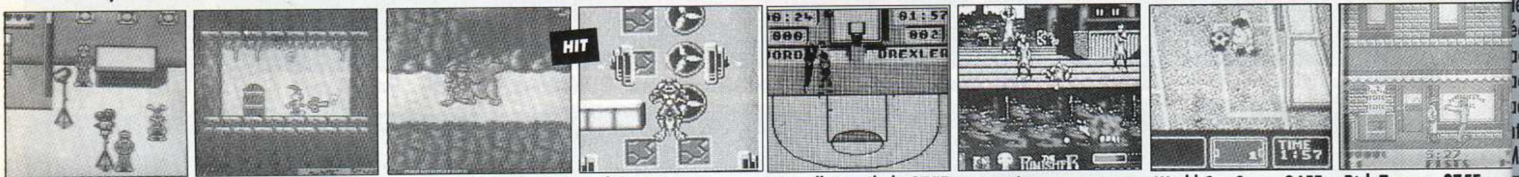
OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

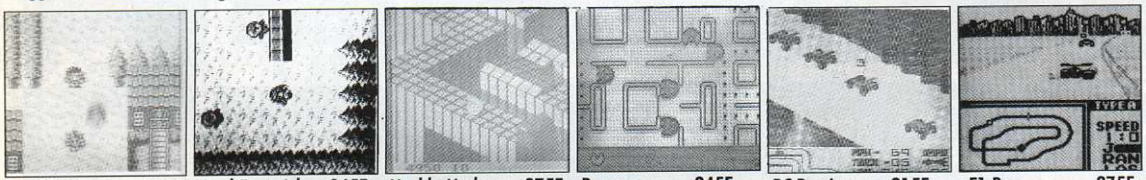
La Console Gameboy + Tetris

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo



Rogger Rabbit 275F — Bugs Bunny 2 275F — Battle Toads (Arcade) 275F — NBA All Star Chal. 275F — Punisher 275F — World Cup Soc. 245F — Dick Tracy 275F

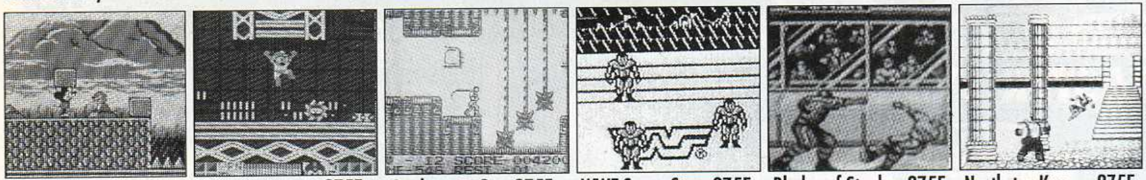


Final Fantasy 2 345F — Final Fant. Adv. 345F — Marble Madness 275F — Pacman 245F — RC Pro Am 215F — F1 Race 275F

LIGHT MASTER 175F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.





Mickey Dang. Ch. 275F — Megaman 275F — Castlevania 2 275F — WWF Super Stars 275F — Blades of Steel 275F — Northstar Ken 275F

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

790F



		Hard Drivin	320F	Robo Squash	270F
		Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
		Slime World	270F	Blue Lightening	270F
		Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
Ninja Gaiden	270F	Gauntlet (Arcade)	270F	Gates of Zendocon	270F
War Birds	270F	Zarlord Mercenary	270F	Shangai (Réflexion)	270F
Chekered Flag	320F	Paperboy (Arcade)	270F	Klax (Réflexion)	320F
Turbo Sub	320F	Xenophobe	270F	Road Blasters	320F
Viking Child	320F	Pacland	320F	Block Out	270F
Robotron	320F	Cyberball	320F	Ishido (Aventure)	320F
STUN Runner	320F	Miss Pac Man	250F	Bill and Ted's	320F
Scrapyard Dog	320F	APB (Arcade)	320F	Golf	320F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

ATARI ST/STE - AMIGA

ALBERVILLE 92

OUVEAU **269/269F**
+ Games Winter Edition
+ Winter Games
+ Superski

NRJ 3 319/319F

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F

+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps +
Opération Stealth

LES JUSTICIERS 3 299/299F

+SHADOW WARRIORS
+ ROBOCOP 2 +BATMAN LE FILM

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
Elvira 2	349/349F
Special Forces	349/349F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
EPIC	259/259F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
A 10 Tank Killer	ND/349F
Black Crypt	ND/259F
Bonanza Bros	259/259F
Brainies	269/269F
Carthage	249F/ND
Castles	ND/299F
Centurion	259/259F
Covert Action	349/349F
G Loc	259/259F
Knight of the Sky	349f/ND
John Madden Football	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Nascar	349/349F
Obitus	249F/ND
Ork	ND/259F
Race Drivin'	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Spécial Forces	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Tentacle	249/249F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Vroom	249/249F
Populous 2	299/299F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
Abandoned Places	ND/299F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
Master Golf	349/349F
Megalomania	259/309F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
First Samourai	259/259F

PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Armour-Geddon	179/179F
Lemmings	149/149F	Great Courts 2	179/179F
Lotus Turbo Chall. 2	199/199F	Monkey Islands	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F	Barbarian 2	199/199F
Lemmings Data disc	119/119F	Beast 2	199F/ND
Utopia	199/199F	Pegasus	199/199F

Age	299/299F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Leander	ND/259F	Pitfighter	249/249F	Spirit of Excalibur	299/299F
Avantage Tennis	249/249F	Football Crazy	259/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Populous Editor	149/149F	Suspicious Cargo	259/259F
Baby Jo	289/289F	Gauntlet 3D	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Realms	299/299F	Thunderhawk	299/299F
Battle Isle	ND/299F	Godfather	ND/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Return to Europa	79/79F	Tip Off	249/249F
Cadaver	249/249F	Hudson Hawk	259/259F	Mega twins	259/259F	Rise of the Dragon	ND/349F		
Cadaver the Pay Off	159/159F	Killerball	299/299F	Moonstone	ND/299F	Shadow Sorcerer	279/279F		
Double Dragon 3	259/259F	Knightmare	299/299F	Out Run Europa	259/259F	Sim City + Populous	299/299F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

lvira 2	399F
LES Manley Lost in L.A.	349F
ord of the Rings 2	349F
owermonger	349F
tar Trek	349F
ltima VII	399F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

roisière pour un cadavre	229F
emmings	199F
emmings data disk	149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

TOP PC COMPATIBLES

Civilisation	399F
Eye of Beholder N2	349F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Robin des Bois (Sierra)	399F
Harpoon	399F
Might and magic 3	399F
Martian Memorandum	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Willy Beamish	349F
King Quest V	449F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Shadow Sorcerer	299F
Immortal	299F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Maupiti Island	299F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

AUTRES NOUVEAUTES

Aces of the Pacific	399F
Cadaver	359F
Conspiracy Dead Lock	399F
Eco Quest	399F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Kid Pix	349F
Magic Canddle 2	349F
Midwinter 2	399F
Overlord	259F
Race Drivin	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Tip Off	299F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
UMS 2 Planet Editor	159F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 220	175F
CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV 220 + CARTE	299F

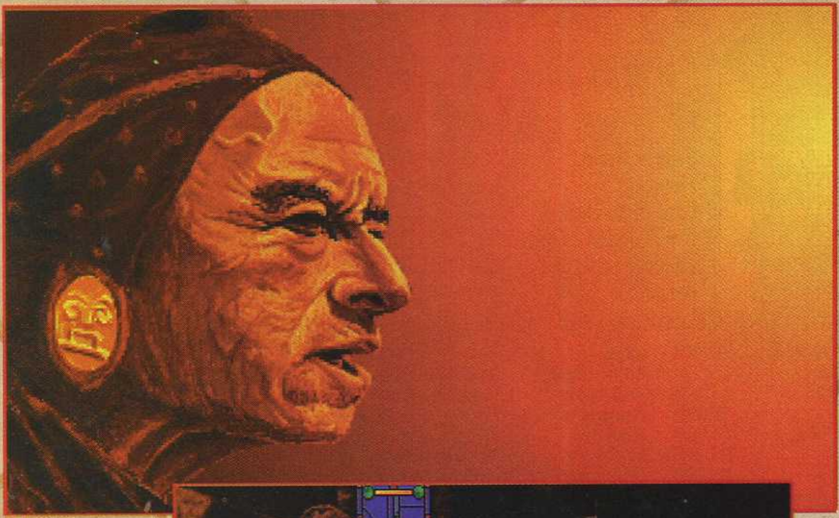
Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S — CONSOLES — MICROS

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Age	349F	Command HQ	349F	Killerball	329F	PGA Course Disk	149F	Ultima VI	299F
Andretti	299F	Conan the Cimerian	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Bard's Construction Set	299F	Countdown	299F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Team Suzuki	299F	Wing Com. 2 Spécial	199F
Battletech 2	349F	Eye of Beholder	299F	Links Bayhill,etc...	159F	Tennis Cup 2	289F	Winter Challenge	349F
Blues Brothers	299F	Fascination	349F	Links Hyatt, etc...	179F	Terminator 2	299F	Wolf Pack	349F
Castles	349F	Godfather	299F	Monkey Island 2	359F	The Simpson's	299F	WWF Super Stars	299F
Castles Data Disk	149F	Golden Axe	299F	Megafortress	359F	Timequest	349F		
Chessmaster 3000	359F	Great Courts 2	349F	No Greater Glory	349F	Thunderhawk	349F		
Chuck Yeager	349F	Heart of China	399F	Obitus	349F	TV Sport Boxing	359F		

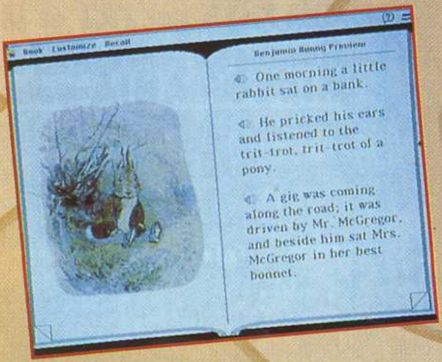
CD ROM: CA BOUGE.

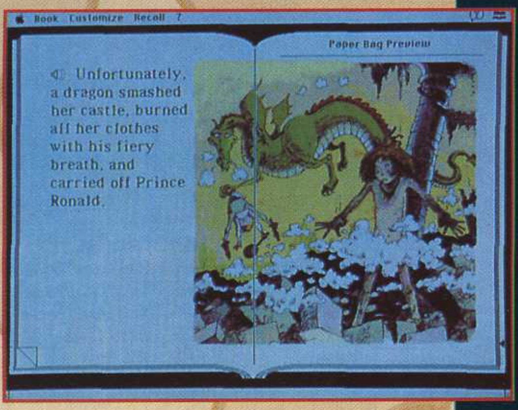




INCA

En dépit d'un départ un peu chaotique - les acheteurs potentiels attendent des produits et les éditeurs ludiques un marché -, le CD ROM montre le bout du nez. Un signe qui ne trompe pas: la Fnac à commencé à référencer une partie des titres présentés ici. Même s'ils ne sont pas en rayon, vous pouvez les demander à un vendeur. Il faut dire que la majorité des logiciels tirant véritablement partie des capacités de ce support, laisse présager un avenir radieux et à n'en pas douter, on assistera d'ici peu à un déferlement de logiciels. Ainsi, les P.D.G de The Software Toolworks (Life and Death) et Lucasfilm Game viennent d'annoncer un partenariat stratégique entre leurs deux sociétés. En termes moins ampoulés, cela signifie que sont annoncés Loom, The Secret of Monkey Island et Secret Weapons of the Luftwaffe. En France, ces produits très attendus seront distribués par Ubisoft. Ces jeux, qui devraient disposer d'une bande son tirant partie des capacités de ce support incluant des voix digitalisées, sortiront très prochainement, à commencer par Loom, qui devrait être disponible au moment où vous nous lirez. Si vous êtes archéologue du 31ème siècle et que vous venez





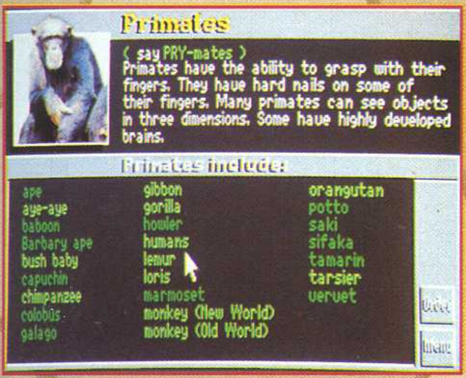
DISCIS



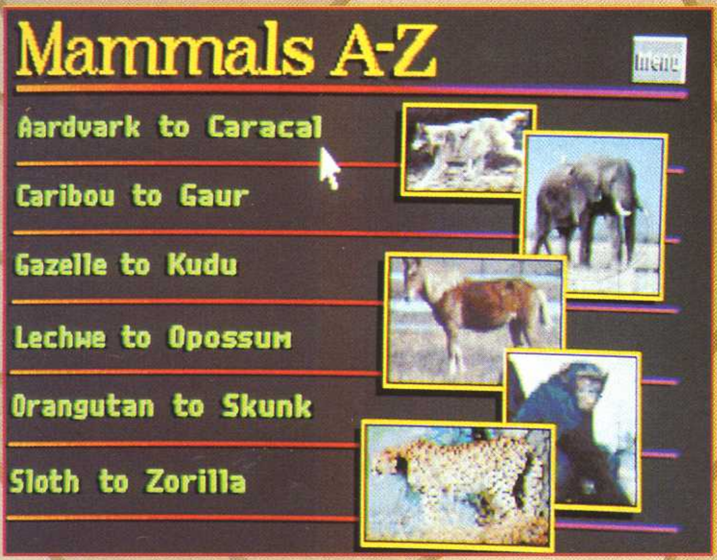




SILLY NOISE HOUSE



MAMMALS
ON PEUT CHOISIR DE RECHERCHER LES ANIMAUX PAR GROUPES (PRIMATES, INSECTIVORES, ETC.).



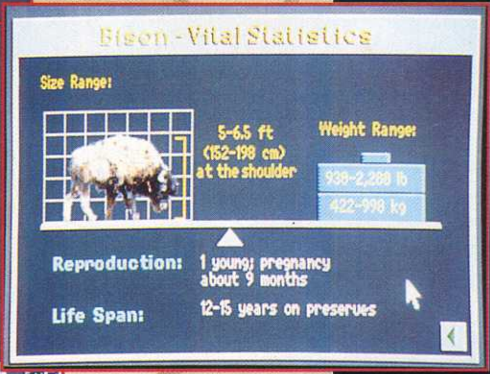
de retrouver ce numéro dans une couche de sédiments, ne tenez pas compte de la phrase précédente. Chez Origin, la compilation sur CD ROM la plus fastueuse du monde vient de sortir puisque sur le même disque, on retrouve Ultima VI et Wing Commander I. Cela dit, il est dommage que ces versions soient identiques en tout point à la version disque, d'autant que le lecteur de CD ROM met plus de temps à charger le logiciel (voir encadré). Chez Cocktel Vision, on croit fermement à ce support; d'ailleurs, rappelons que cet éditeur français fut, avec ESS MEGA (simulation de navette spatiale), l'un des premiers à développer un jeu utilisant les capacités du CD ROM. Ce mois-ci, ils viennent de sortir la version CD de Fascination, un jeu d'aventure en 256 couleurs VGA.

Naturellement, la bande son a entièrement été revue et, en plus de superbes musiques d'ambiances et de bruitages CD, le jeu parle (les voix sont en anglais et le texte en français à l'écran). D'ici deux mois, Gobliins, du même éditeur, bénéficiera lui aussi d'un lifting similaire, à ceci près que ça causera français et qu'une séquence d'introduction parlée présentera l'histoire. Enfin, courant mai, Inca (prévu sur CDI également), célébrera le bicentenaire de l'extermination des premiers locataires du continent américain avec Inca, un superbe jeu mêlant légende et science fiction. Dans cette aventure se passant dans le futur, vous êtes du côté des incas (les gentils) et devez récupérer les talismans cachés par un sorcier du temps de la conquête espagnole,

MAMMALS
LE FILM, TRES FLUIDE, EST ÉGALEMENT RAPIDE. CERTAINES SCENES SONT DE TOUTE BEAUTÉ. TANT PIS SI JE ME RÉPETE: JE NE M'EN SUIS PAS ENCORE REMIS.



ICI, ON VISUALISE SUR UN GRAPHIQUE LA TAILLE DE L'ESPECE CHOISIE.

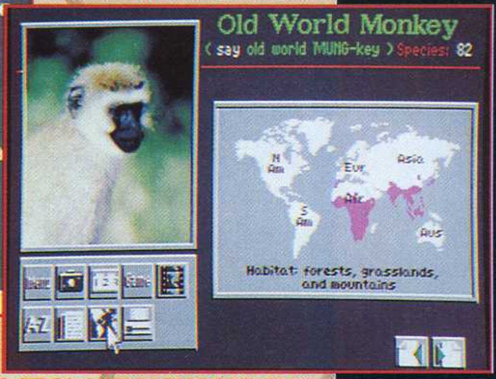




A TOUT INSTANT, IL EST POSSIBLE D'IMPRIMER UNE FICHE COMPLETE. POUR LE MOMENT, C'EST EN ANGLAIS.



SUR CETTE CARTE S'AFFICHENT EN ROUGE LES ZONES OU L'ON PEUT RENCONTRER L'ESPECE.



UNE FOIS QU'ON À CHOISI UN ANIMAL, CET ÉCRAN PERMET D'ACCÉDER À TOUTES LES INFORMATIONS LE CONCERNANT (PHOTOS, FILMS, SONS, ETC.). MIEUX ENCORE, EN CLIQUANT SUR LE NOM, ON PEUT ENTENDRE SA PRONONCIATION EXACTE.

afin de leur permettre de retrouver leurs pouvoirs. Présenté comme un film interactif, il disposera d'images de synthèses en 16 millions de couleurs pré-calculées sur un gros système, puis transférées sur PC, ce qui autorisera une vitesse d'affichage bien supérieure à ce qu'on connait actuellement. Naturellement, on vous tiendra au courant de l'avance des travaux. Chez Euro-CD, distributeur européen très dynamique dont je vous ai déjà parlé, j'ai trouvé une petite merveille sur Mac: la collection Discis. Présentés sous forme de contes de fées interactifs, les Discis (en anglais) comportent de nombreux sons et images assortis de commentaires. Chaque page du livre est agrémentée d'une icône sur laquelle il suffit de cliquer pour entendre un bruitage se rapportant à l'image. Pour chaque disque de la collection, l'éditeur fait appel à un professionnel du dessin pour enfants, tel Beatrix Potter et son célèbre Peter Rabbit. Toujours pour les "enfants" (en réalité c'est tellement beau que je défie tout adulte de ne pas rester collé devant sa machine), Silly Noise House de Voyager Compagnie, qui permet de découvrir l'univers des sons familiers en compagnie d'une famille de nounours. Pour Mac et PC, on trouve aussi World View de Aris Entertainement, disque "media clip" comportant 100 images et 100 sons à différents formats, 24 et 8 bits (TIFF, PCX, BMP, etc.). Ces images de la Nasa, libres de droits, vous permettront d'égayer l'écran de votre machine. Bon plan, les sons composés de

musiques New Ages, existent sur PC au format WAV (sons échantillonnés et compressés au format DAC) afin d'être compatibles avec la norme Multimédia MPC. Enfin, terminons-en (provisoirement) avec le superbe Mammals sur PC, une encyclopédie Multimédia du National Geographic Society et IBM distribuée par Mindscape. Ce catalogue qui comprend plusieurs centaines d'espèces permet, d'un simple clic, de voir une ou plusieurs photos de chaque animal assortie de commentaires. Mieux encore, dans de nombreux cas, on peut entendre le cri des animaux (son CD direct) et assister à un petit film durant parfois plusieurs minutes.

La recherche, qui peut se faire par espèce, groupe, ou par liste alphabétique, se fait entièrement au moyen de la souris. De plus, un petit jeu éducatif permet de se familiariser avec la classification des mammifères.

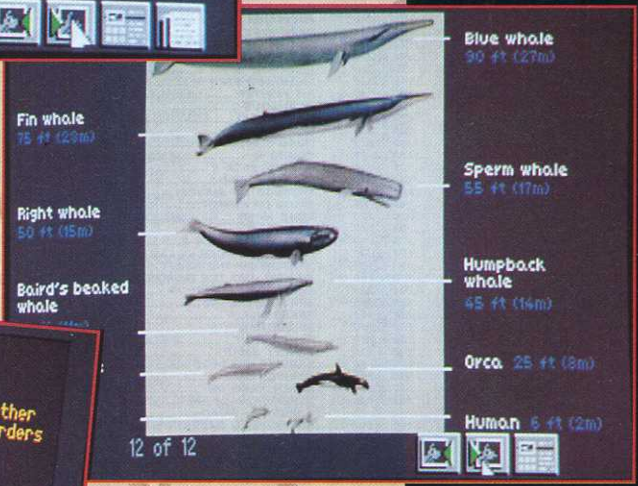
Je ne m'étendrais pas plus là-dessus, c'est le logiciel le plus incroyable qu'il m'ait été donné de voir depuis des années. Voilà ce que les "journalistes" d'Envoyé Spécial auraient dû présenter, au lieu de faire passer les fans de jeux vidéo pour des ramonés du bulbe (voir article dans ce même numéro).

Un logiciel similaire appelé Dictionary of the Living World existe aussi sur Mac. Aussi beau que celui sur PC, il permet, de plus, d'entendre les sons en même temps que le "film" passe à l'écran.

O joie, il est enfin utile d'avoir un ordinateur chez soi!

MOULINEX





CONTRAIREMENT AUX FILMS QUI S'AFFICHENT DANS UNE PETITE FENETRE, LES PHOTOS STATIQUES SONT PLEIN CADRE. A NOTER QUE TOUTES LES ESPECES DISPOSENT DE 1 À 12 PHOTOS COULEUR, Y COMPRIS CELLES POUR QUI DES FILMS EXISTENT !



LE JEU PRÉSENT SUR LE DISQUE MAMMALS VOUS MET DANS LA PEAU D'UN ANTHROPOLOGUE APPRENTI. LÀ AUSSI, DE NOMBREUX ÉCRANS PERMETTENT DE SE RENDRE COMPTE DES POSSIBILITÉS DU CD ROM.



FASCINATION

Il existe un truc qui permet de réduire notablement les temps d'accès d'un lecteur de CD ROM: dans votre Autoexec.bat, ajoutez, après le driver du CD (en général de type MSCDEX), l'option "/M:" suivie du nombre de buffers que vous souhaitez allouer, le lecteur de CD ROM n'étant pas influencé par la commande "BUFFERS=nn du DOS". Par exemple, pour 15 buffers (c'est généralement suffisant), la syntaxe sera " /M:15" (ne tapez pas les "). De plus, cette commande permet, dans bien des cas, de régler le problème de la lecture des sons CD que certains lecteurs ont du mal à digérer.

ZIPP-KID GAMES



LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE



CONSOLES & ACCESSOIRES

- LA CONSOLE MEGADRIVE OFFICIELLE 949F
- ARCADE POWER STICK 379F
- ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES 99F
- CONTROL PAD PRO 2 .... 125F

JEUX MEGADRIVE
VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
2 CRUDE DUDES	370	270	210
668 SUB ATTACK	420	240	160
ABRAMS BATTLE TANK	395	220	160
AFTERBURNER II	340	190	140
ALEX KIDD	290	80	40
ALIEN STORM	395	220	160
ARCUSS ODYSSEY	395	220	160
ARNOLD PALMERS GOLF	340	250	200
BACK TO THE FUTURE III	390	160	90
BATMAN	395	220	160
BLOCK OUT	370	150	80
BONAZA BROS	395	220	160
BUCK RODGERS	390	290	220
BUDOKAN	420	170	90
BUSTER DOUGLAS BOXING	395	290	220
CALIFORNIA GAMES	360	270	210
CARMEN SANDIEGO	370	210	150
CENTURION	340	190	140
COLUMNS	290	170	120
DECAPATTACK	340	190	140
DESERT STRIKE	400	300	230
DEVIL CRASH	395	290	220
DICK TRACY	420	170	90
DOUBLE DRAGON II	395	220	160
DYNAMITE DUKE	340	140	80
EL VIENTO	395	220	160
ESWAT	340	140	80
F1 CIRCUS	395	220	160
F1 GRAND PRIX	395	220	160
F22 INTERCEPTOR	360	270	210
FAERY TALE	420	170	90
FANTASIA	370	210	150
GAIARES	360	210	140
GALAXY FORCE II	390	290	220
GHOST BUSTERS	340	140	80
GHOULS N' GHOSTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	190	140
GOLDEN AXE II	395	290	220
HARD DRIVIN'	395	220	160
HELLFIRE	340	140	80
IMMORTAL	395	290	220
ISHIDO	395	110	60
JAMES POND	395	220	160
JEWEL MASTER	395	160	90
JOE MONTANA	340	190	140
JOE MONTANA II	340	250	200
JOHN MADDEN	340	190	140
JOHN MADDEN II	340	250	200
KID CHAMELEON	360	270	210
LAKERS V CELTICS	395	290	220
MARBLE MADNESS	395	290	220
MERCS	360	210	140
MICKEY MOUSE	370	320	250
MIDNIGHT RESISTANCE	390	220	150
MIGHT AND MAGIK	545	220	120
MONSTER WORLD III	340	190	140
MOONWALKER	340	140	80
MS PACMAN	395	220	160
MUSHA ALESTE	395	160	90
MYSTIC DEFENDER	340	140	80
NHL ICE HOCKEY	420	360	280
NINJA BURAI	395	290	220
OUTRUN	395	220	160
PACMANIA	340	190	140
PAPERBOY	360	210	140
PAT RILEY BASKETBALL	340	140	80
PGA TOUR GOLF	420	310	240
PHANTASY STAR II	420	240	160
PHANTASY STAR III	470	270	180
PIT FIGHTER	395	290	220
POPULOUS	395	220	160
POWERBALL	360	140	80
QUACKSHOT	395	340	270
QUAD CHALLENGE	360	210	140
RAMBO III	265	150	110
RASTAN SAGA II	340	100	50
RBI III BASEBALL	360	210	140
REVENGE OF SHINOBI	340	190	140
RINGS OF POWER	360	270	210
ROAD RASH	340	250	200
ROBOCOD	360	210	140
ROLLING THUNDER II	395	290	220
SHADOW DANCER	420	240	160
SHADOW OF THE BEAST	395	220	160
SHINING AND THE DARKNESS	395	220	160
SONIC THE HEDGEHOG	340	250	200
SPACE INVADERS	340	140	80
SPEEDBALL II	395	160	90
SPIDERMAN	370	210	150
STARFLIGHT	545	220	120
STREET SMART	385	220	150
STREETS OF RAGE	340	250	200
STRIDER	420	240	160
SUPER HANG ON	340	140	80
SUPER MONACO GP	340	250	200
SUPER OFF ROAD	360	270	210
SUPER REAL BASKETBALL	340	140	80
SUPER VOLLEYBALL	340	140	80
SWORD OF VERMILLION	545	400	300
THUNDERFORCE III	395	220	160
TECHMO WORLD SOCCER	395	290	220
TERMINATOR II	390	330	260
TOEJAM AND EARL	395	220	160
TOKI	340	250	200
TRUXTON	340	190	140
VALIS III	390	160	90
WINGS OF WOR	395	220	160
WINTER CHALLENGE	390	220	150
WONDERBOY III	340	140	80
WORLD SOCCER	290	170	120
WRESTLE WAR	395	290	220

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES 199

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE
ADDAMS FAMILY	450	260
CASINO KID II	450	260
CASTLEVANIA IV	450	330
CHESSMASTER	450	260
DARIUS TWIN	450	180
D FORCE	450	180
DRAKKAHEN	450	180
EARTH DEFENSE FORCE	400	230
F-ZERO	400	230
FINAL FANTASY LEGEND II	500	370
FINAL FIGHT	450	260
FORMATION SOCCER	450	330
GRADIUS III	400	160
GUN FORCE	450	260
HOLE IN ONE GOLF	450	180
JOE AND MAC	400	300
JOHN MADDEN 92	450	330
LAGOON	450	260
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	450	330
LEMMINGS	450	260
NCAA BASKETBALL	500	280
PAPERBOY II	450	260
PGA TOUR GOLF	450	330
PILOT WINGS	450	330
POWER PUNCH II	400	230
RPM RACING	450	260
RAIDEN	450	330
ROBOCOP III	450	330
SMART BALL	450	260
SMASH TV	400	300
SPACE MEGAFORCE	450	260
SPANKYS QUEST	450	260
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	260
SUPER BATTLE TANK	450	260
SUPER F1	400	230
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	260
SUPER MARIO WORLD	400	230
SUPER OFF ROAD	400	230
SUPER R-TYPE	450	260
SUPER WRESTLEMANIA	450	330
XARDION	500	280
X-MEN	400	230
ZELDA III	500	370

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE
TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 24F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO

DATE EXPIRATION

SIGNATURE

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

- LA CONSOLE ACTION SET 790F
- MANETTE ADVANTAGE 390F
- MANETTE MAX 290F

JEUX NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOB	340	190	140
ADVENTURE OF LINK	340	190	140
BAD DUDES	400	230	160
BATMAN	400	300	230
BATTLE OF OLYMPUS	340	190	140
BAYOU BILLY	340	190	140
BIONIC COMMANDO	400	230	160
BLANK MANTA	340	190	140
BLADES OF STEEL	340	190	140
BLUE SHADOW	340	190	140
BUBBLE BOBBLE	300	230	180
BUGS BUNNY BIRTHDAY	400	300	230
BURAI FIGHTER	300	170	120
DOUBLE DRAGON	400	300	230
DOUBLE DRAGON II	400	300	230
DR MARIO	300	170	120
DOUBLE DRIBBLE	145	90	70
DUCK TALES	350	260	200
GOAL	400	230	160
GHOST AND GOBLINS	240	140	100
GHOSTBUSTERS II	340	190	140
GOLF	240	140	100
GREMLINS II	440	250	170
HUNT FOR RED OCTOBER	400	300	230
IKARI WARRIORS	300	170	120
ISOLATED WARRIOR	340	190	140
JACK NICHOLAS GOLF	400	230	160
JACKIE CHAN ACTION	400	300	230
KABUKI QUANTUM FIGHTER	340	190	140
LEGEND OF ZELDA	340	190	140
LOW G MAN	340	190	140
MEGA MAN II	400	300	230
MISSION IMPOSSIBLE	400	230	160
NORTH AND SOUTH	400	300	230
PROBOTECTOR	340	190	140
PUNCH OUT	300	170	120
RAD GRAVITY	340	190	140
RAD RACER	340	190	140
RESCUE RANGERS	400	300	230
ROBOWARRIOR	300	170	120
ROBOCOP	400	300	230
RYGAR	300	170	120
SHADOW WARRIOR	340	190	140
SILENT SERVICE	340	140	80
SIMPSONS	340	250	200
SKATE OR DIE	145	90	70
SNAKE RATTLE AND ROLL	300	230	180
SNAKES REVENGE	340	250	200
SOLAR JETMAN	240	140	100
SOLOMANS KEY	240	140	100
STAR WARS	400	300	230
STEALTH ATF	340	190	140
SUPER MARIO BROS II	340	250	200
SUPER MARIO BROS III	400	340	270
SUPER OFF ROAD	300	170	120
SUPER SPIKE V BALL	340	190	140
SWORDS AND SERPANTS	340	190	140
TOP GUN II	400	230	160
TOTALLY RAD	340	250	200
TRACK AND FIELD II	340	250	200
TURBO RACING	400	230	160
WORLD CUP	340	190	140
WORLD WRESTLING	340	190	140
WWF WRESTLING	340	250	200

TARIF RESERVE AU MEMBRES ZIPP-KI

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS
20F POUR LES JEUX UTILISE

ATARI LYNX

CONSOLES ET ACCESSOIRES

- LA LYNX II 7
- CABLE COMLYNX ....
- SAC LYNX 1

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3D BARRAGE	235	180	140
720 DEGREES	235	140	100
APB	235	140	100
AWESOME GOLF	235	140	100
BASKET BRAWL	235	180	140
BILL AND TED	235	180	140
CALIFORNIA GAMES	195	80	50
CHEQUERED FLAG	235	140	100
GAUNTLET III	235	140	100
GRID RUNNER	235	140	100
HARD DRIVIN'	235	180	140
HYDRA	235	140	100
ISHIDO	235	90	60
KLAX	235	90	60
LYNX CASINO	235	90	60
MS PACMAN	195	80	50

TITRES	NEUFS
NFL SUPERBOWL	235
NINJA GAIDEN	195
PACLAND	235
PAPERBOY	195
PINBALL SHUFFLE	235
ROADBLASTERS	235
ROBOSQUASH	195
ROBOTRON	235
STUN RUNNER	235
SCRAPYARD DOG	235
TURBO SUB	235
VIKING CHILD	235
VINDICATORS	235
WARBIRDS	195
WORLD CUP SOCCER	235
XYBOTS	235

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIO

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY	690F
LIGHTBOY	175F
BLACK CARRY ALL	150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	225	90	60
ADVENTURE ISLAND	195	180	150
BATMAN	215	130	90
BETTLEJUICE	225	130	100
BLADES OF STEEL	225	130	100
BUBBLE BOBBLE	195	110	90
BUBBLE GHOST	195	100	90
BUGS BUNNY II	225	170	140
URAI FIGHTER	195	120	90

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
CASTLEVANIA	195	110	90
CASTLEVANIA II	225	170	140
CHASE HQ	195	110	90
CHESSMASTER	195	120	90
DAYS OF THUNDER	225	130	100
DICK TRACY	195	150	120
DRAGONS LAIR	195	120	90
DYNABLASTER	195	120	90
DOUBLE DRAGON	195	120	90
DOUBLE DRAGON II	225	170	140
DOUBLE DRIBBLE	195	150	120
DR MARIO	195	120	90
DUCK TALES	235	180	140
F1 HERO	235	140	100
FINAL FANTASY	245	190	150
FINAL FANTASY ADVENTURE	245	190	150
FINAL FANTASY II	245	190	150
FORTIFIED ZONE	225	90	60
GAUNTLET II	215	130	90
GHOSTBUSTERS II	215	130	90
GOLF	195	120	90
GRADIUS	215	130	90
GREMLINS II	215	170	130
HUNT FOR RED OCTOBER	215	130	90
JACK NICHLAUS GOLF	225	170	140
JOE AND MAC	225	170	140
JORDAN V BIRD	225	90	60
MARBLE MADNESS	225	130	100
MARUS MISSION	225	130	100
MEGAMAN	225	130	100
MEGAMAN II	225	170	140

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MICKY'S DANGEROUS CHASE	225	170	140
NAVY SEALS	215	130	90
NINJA GAIDEN	215	190	160
NEMESIS	215	130	90
NEMESIS II	225	170	140
NFL FOOTBALL	225	130	100
NINJA TURTLES	215	130	90
NINJA TURTLES II	225	170	140
NINTENDO WORLD CUP	195	120	90
OPERATION C	225	170	140
PACMAN	225	90	60
PAPERBOY	195	80	50
PAPERBOY II	195	150	120
POPEYE II	225	130	100
PRINCE OF PERSIA	195	150	120
PUNISHER	225	130	100
R-TYPE	195	120	90
ROBOCOP	215	130	90
ROBOCOP II	225	170	140
ROGER RABBIT	225	130	100
SIMPSONS	225	200	170
SNOW BROTHERS	225	130	100
SPIDERMAN	195	120	90
SUPER HUNCHBACK	195	150	120
SUPER MARIO LAND	195	120	90
SUPER OFF ROAD	225	200	170
SUPER RC PRO AM	225	170	140
TENNIS	195	120	90
TERMINATOR II	225	200	170
TOP GUN	225	170	140
WWF SUPERSTARS	225	170	140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II	490F
MASTER SYSTEM II PLUS	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK	139F
CONTROL PAD	99F

JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ERBURNER	275	160	110
EX KIDD SHINOBI	290	220	170
ENSTORM	295	170	120
ERIX	375	280	210
CK TO THE FUTURE II	255	190	150
TLE OUTRUN	290	170	120
NANZA BROS	295	170	120
BLE BOBBLE	245	190	150
SE HQ	275	160	110
SS	345	260	200
PLIFTER	235	140	100
AN JUNGLE FIGHTER	235	140	100
HARD II	275	210	160
ALD DUCK	345	260	200
BLE DRAGON	290	220	170
KTALES	290	220	170
TSTONES	290	220	170
AXY FORCE	290	170	120
NTLET	290	170	120
C	290	220	170
ULS AND GHOSTS	290	220	170
DEN AXE	290	220	170
DEN AXE WARRIOR	295	170	120
FMANIA	295	220	170
YWEIGHT BOXING	295	170	120
DES OF THE LANCE	300	170	120
SSIBLE MISSION	275	160	110
NA JONES	290	170	120
R GHOST	345	260	200
ERBOARD	245	190	150

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LINE OF FIRE	345	260	200
MERCS	375	210	150
MICKY MOUSE	290	220	170
MOONWALKER	290	220	170
OPERATION WOLF	300	170	120
OUTRUN EUROPA	265	150	110
PACMANIA	255	150	110
PHANTASY STAR	345	200	140
PRINCE OF PERSIA	275	210	160
R-TYPE	275	210	160
RAMPART	275	160	110
RC GRAND PRIX	290	170	120
ROCKY	245	140	100
RUNNING BATTLE	295	220	170
SHADOW DANCER	345	260	200
SHADOW OF THE BEAST	310	180	130
SHINOBI	300	170	120
SONIC THE HEDGEHOG	290	250	200
SPEEDBALL	165	130	110
SPIDERMAN	290	170	120
STRIDER	295	170	120
SUMMER GAMES	235	140	100
SUPER KICK OFF	255	190	150
SUPER MONACO	295	220	170
TOM AND JERRY	290	220	170
ULTIMA IV	375	210	150
WONDERBOY	235	180	140
WONDERBOY III	290	220	170
WORLD SOCCER	240	140	100
XENON II	255	190	150

SEGA GAMEGEAR

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR	990F
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM	195F
TRANSFO	95F

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	200	160	130
CHASE HQ	200	160	130
DONALD DUCK	195	180	150
DRAGON CRYSTAL	195	110	90
FANTASY ZONE	200	140	100
FROGGER	195	110	90
G-LOC	195	110	90
GOLDEN AXE	200	160	130
HALLEY WARS	195	110	90
JOE MONTANA	200	120	90
LEADERBOARD	200	160	130
MICKEY MOUSE	195	150	120
NINJA GAIDEN	200	180	150
OUTRUN	200	190	150
PACMAN	195	150	120
PENGO	165	100	80
PSYCHIC WORLD	165	100	80
PUT AND PUTTER	165	130	110
SHINOBI	195	150	120
SLIDER	195	110	90
SONIC THE HEDGEHOG	200	180	150
SPACE HARRIER	195	150	120
SPIDERMAN	200	160	130
SUPER KICK OFF	200	160	130
SUPER MONACO	165	130	110
WONDERBOY	165	130	110
WOODY POP	165	70	40

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

AVEC AMIGA, ENT

CD-ROM A VO

Le nouvel Amiga, l'Amiga 600 : Le système évolutif par excellence.



L'Amiga 600, une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels, plus puissante. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants, plus compacts et plus performants s'intégrant parfaitement au processeur 68000 Motorola. Il est donc plus compact, possède une mémoire RAM de 1 Mo, le système d'exploitation WorkBench 2.0.

De plus, vous pourrez sans difficulté augmenter les capacités mémoire de votre A600. Un plus, pour tous les passionnés de vidéo, d'infographie...



Le lecteur A670 permettra à tous les possesseurs du nouvel Amiga 600 de lire tous les titres disponibles CDTV.

Pour étendre les possibilités de l'A600, Commodore a prévu un lecteur de CD ROM connecté sur l'A600, l'A670.

L'A670 pourra lire tous les titres disponibles pour le CDTV. En fonctionnement, l'A670 est prioritaire, votre A600 est alors transformé en CDTV. Vous vous promenez dans le titre choisi à l'aide des touches "flèches" ou à l'aide de votre souris.

La dernière génération des Amiga correspond parfaitement aux besoins des utilisateurs et séduira les petits comme les grands.

Amiga 600 et CD ROM.
Les nouvelles technologies Amiga qui démodent la micro traditionnelle.

EZ DANS L'ERE DU

TRE RYTHME.

L'AMIGA CDTV : Rien à ajouter.



L'Amiga CDTV est aujourd'hui la première machine interactive du marché. Lecteur de CD ROM, de CD audio, CD+G, l'Amiga CDTV se connecte à votre téléviseur et s'utilise très facilement avec une télécommande à infrarouge (comme celle d'un téléviseur).

L'Amiga CDTV en utilisation personnelle, vous permettra d'apprendre ou de consulter des données à travers différents domaines éducatifs (apprentissage de la lecture, du dessin pour les enfants, apprentissage de langue étrangère...), pratique (jardinage, bricolage...), bibliothèque électronique (Atlas géographique, dictionnaire...), loisirs (jeux).

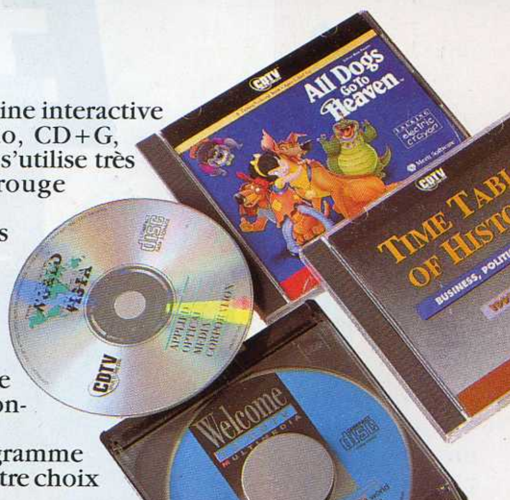
A tous moments, vous pouvez vous déplacer dans le programme que vous avez choisi, l'interrompre sans avoir à sauvegarder... Insérez le titre de votre choix et promenez-vous librement à travers celui-ci.

L'Amiga CDTV est l'association de 2 technologies, le CD Rom et l'Amiga, un des micro-ordinateurs le plus vendu dans le monde (3 millions).

Le cœur de l'Amiga CDTV est donc un processeur 68000 Motorola. L'Amiga CDTV possède ainsi toutes les fonctions d'un micro-ordinateur, traitement de texte, programmes éducatifs ou de loisirs, digitalisation d'images... Avec les accessoires, vous pourrez utiliser tous les logiciels actuellement disponibles sur le marché pour Amiga 500 (plus de 4000).

L'Amiga CDTV peut être utilisé par tous les membres de la famille et ne nécessite pas d'avoir de grandes connaissances en informatique.

Pour que chacun puisse profiter pleinement de toutes les fonctions de l'Amiga CDTV, COMMODORE propose l'Amiga CDTV avec : – UN CLAVIER, – UN LECTEUR DE DISQUETTES, – UNE SOURIS A INFRAROUGE, – LA TÉLÉCOMMANDE, – 3 TITRES CDTV AVEC UNE CARTOUCHE POUR LES INSÉRER, – UN JEU DE DISQUETTES COMPRENANT 5 LOGICIELS, – DISQUETTE WORKBENCH 2.0, – MANUEL. Aujourd'hui, de nombreux titres en français sont disponibles. Vous pouvez vous les procurer auprès de nos distributeurs ou directement chez COMMODORE France.

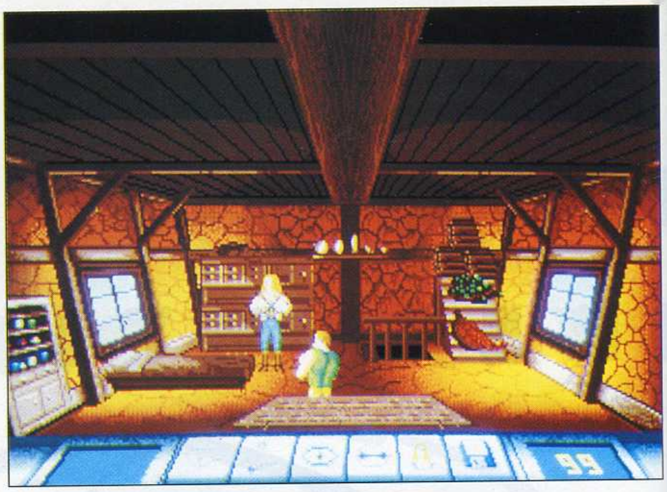


Aujourd'hui, de nombreux titres en français sont disponibles. Pour vous tenir informés 3614 code COMMODORE.

AMIGA
J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Commodore
2[ème] CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS





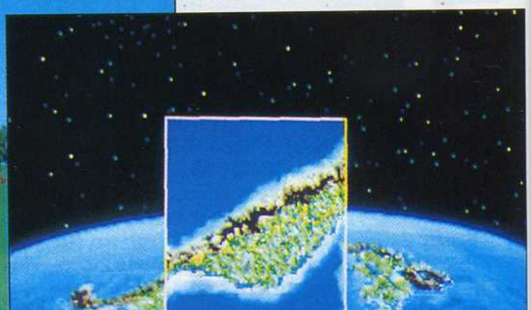




ETERNAM

preview sur PC Editeur : Infogrames





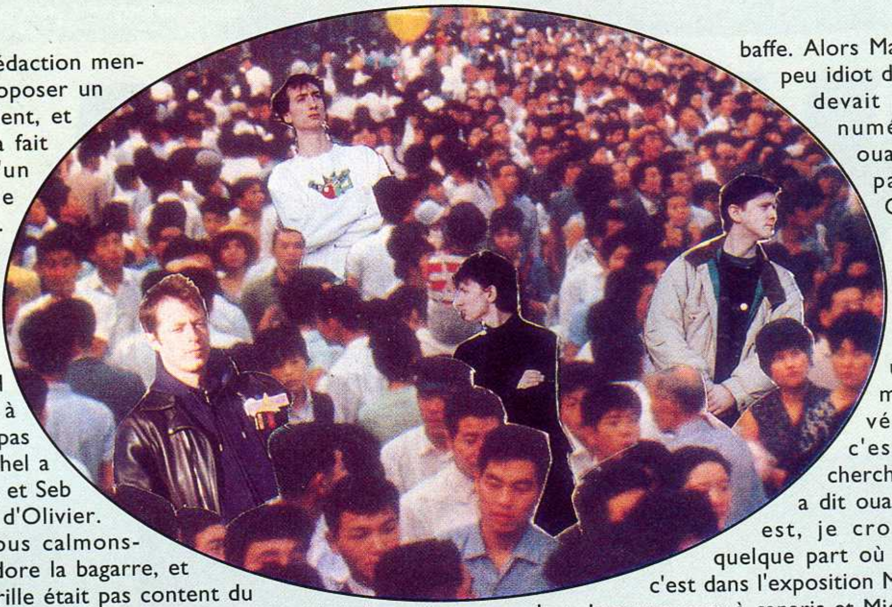
Le très attendu Eternam de Infogrames arrive à grandes enjambées sur PC VGA 256 couleurs. Dans ce jeu, vous vous retrouvez dans un monde étrange pour d'étranges vacances: chacune des îles que vous allez visiter est peuplée de robots et aménagée de façon à correspondre à une période précise de l'histoire, comme dans Mondwest. Les scènes extérieures permettent de se déplacer dans un décor 3D et de nombreux lieux et personnages sont à visiter. La musique, genre "plus house t'es mort" est sympa.

l'Eclectique Super Valable

Bulletin de liaison sérieux • L'Eclectique Super Valable est une marque déposée dans le deuxième tiroir du fond • Gérant: Marcel Maigre • Directeur: Marcel Maigre

LES SUPER VALABLES: «ATTENDEZ, ON A PAUMÉ UN TRUC!»

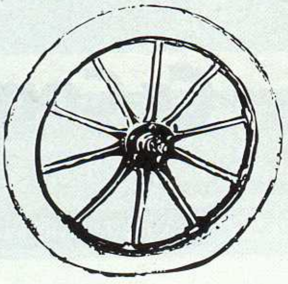
Les Super Valables, qui auraient dû normalement préparer leur dernier numéro gratuit de l'Eclectique, inséré dans la célèbre revue Joystick, ont perdu leur peigne. Plus exactement, c'est Cyrille Baron qui a perdu son peigne. Il ne sait pas où; tout ce dont il se souvient, c'est que c'était dans un endroit plutôt de couleur jaune. Du coup, toute l'équipe est allée cherche le peigne de Cyrille à Hong-Kong. Aux frais de Joystick.



C'était lors de la réunion de rédaction mensuelle. Olivier Ka venait de proposer un «liff» sur les chauves qui sourient, et Sébastien Hamon («Seb») lui a fait remarquer que pour quelqu'un qui n'aimait pas les jeux de mots, c'était un peu nul. Olivier Ka a déclaré que si Môssieur Seb n'était pas content de ses jeux de mots, il n'avait qu'à en faire lui-même. A ce moment, Cyrille s'est penché vers Michel Desangles et lui a demandé si, à propos de chauve, il n'aurait pas vu son peigne, par hasard. Michel a répondu que non, pas du tout, et Seb a foutu une baffe sur le nez d'Olivier. Cyrille a dit que calmons-nous calmons-nous, et Michel a dit ouais j'adore la bagarre, et il a filé une baffe à Cyrille. Cyrille était pas content du tout, et en plus il était décoiffé. Il a voulu rendre sa baffe à Michel, qui s'est écarté et c'est Seb qui a pris. A ce moment-là, Marc, le chef, est arrivé. Il a demandé pourquoi on se bagarrait et Seb a dit que c'était à cause de cet imbécile d'Olivier et Olivier a dit que pas du tout espèce de crétin c'est ta faute. Cyrille a dit c'est Michel qui m'a volé mon peigne et Michel a dit t'es pas gêné imbécile et lui a filé une baffe. Alors Marc a dit que c'était u peu idiot de se battre alors qu'o devait préparer le prochai numéro et on a dit qu ouais mais qu'on pouva pas sans le peigne d Cyrille et Cyrille a d que c'était une ques tion de principe, et il filé une baffe à Olivie Marc a dit calmez-vou calmez-vous et il a fi une baffe à tout l monde. On était éne vé. Alors Marc il a d c'est pas grave on va l chercher, le peigne, et Cyril a dit ouais mais je sais pas où est, je crois que je l'ai paum quelque part où c'était jaune. Seb a d c'est dans l'exposition Mondrian et Olivier a d c'est dans une cage à canaris et Michel a dit peut-être qu fait semblant de l'avoir perdu et Cyrille lui a filé une baffe. Marc a d vous êtes très tendus et peut-être que le peigne est à Hong-Kong il faut que vous alliez le chercher ça nous fera des vacances. L autres ont dit qu'est-ce qu'on fait pour le prochain numéro et Marc dit on verra ça plus tard. Pas de peigne, pas de prochain numéro.

un REBUS pour patienter



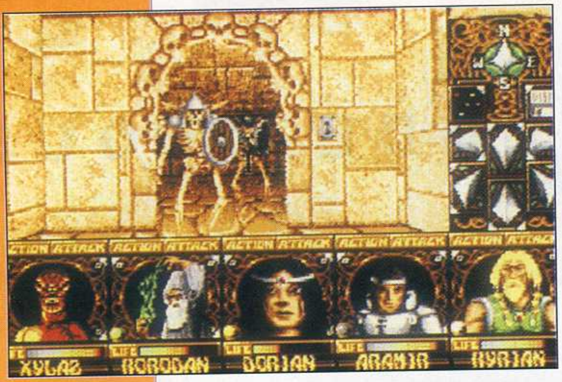


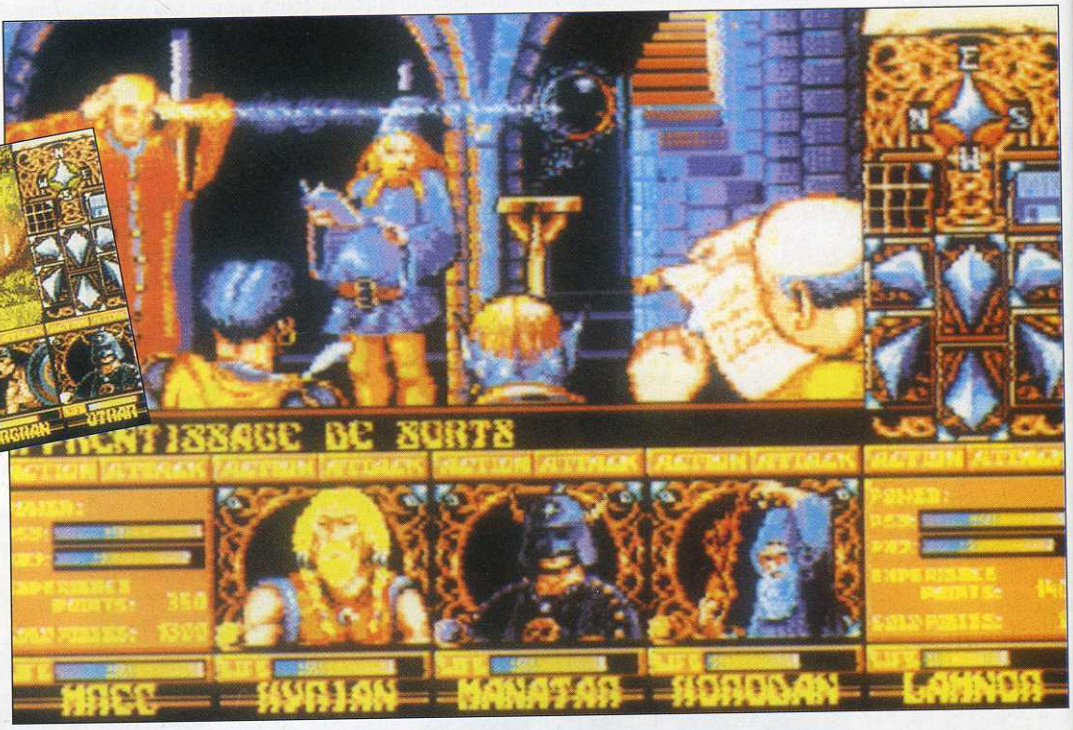
Solution: Mère - Roue (Mérou)

Le n°3 de l'Eclectique Super Valable sera publié dans Joystick n°28, qui paraîtra fin mai.

ISHAR

preview sur ST Editeur : SILMARILS







previews

Silmarils annonce Ishar, un nouveau JdR d'heroïc Fantasy sur PC VGA 266 couleurs, Amiga 32 couleurs, Atari et Macintosh. Nous reviendrons une autre fois sur ce que nous en pensons (c'est la vanne préférée de Silmarils). Non, en fait c'est super beau et très prometteur (40 sorts). Vous dirigez 5 héros et pouvez côtoyer, en cours de partie, 150 personnages. Le but du jeu est de vaincre Krogh, un démon qui sème la terreur dans la région de Kendoria. Pour cela, vous devrez pénétrer dans le temple d'Ishar...





 La fidélité, c'est parler de sa femme à toutes ses maîtresses.

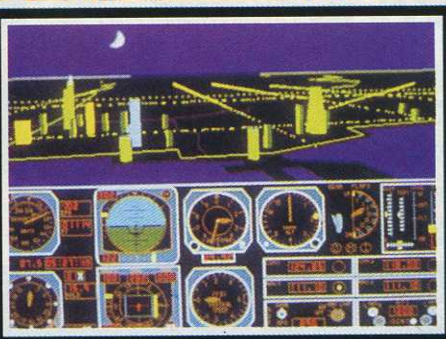
FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.™

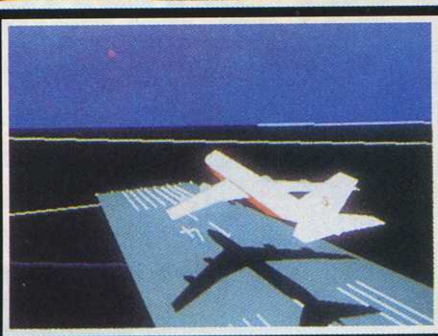
(Airline Transport Pilot)

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL









PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

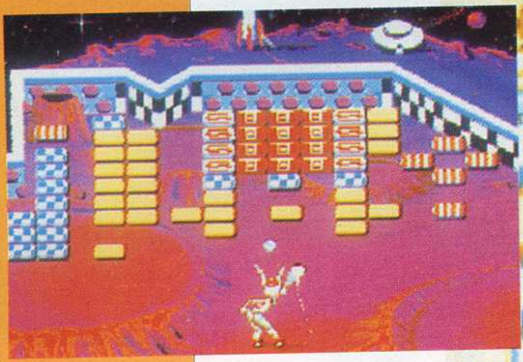
BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

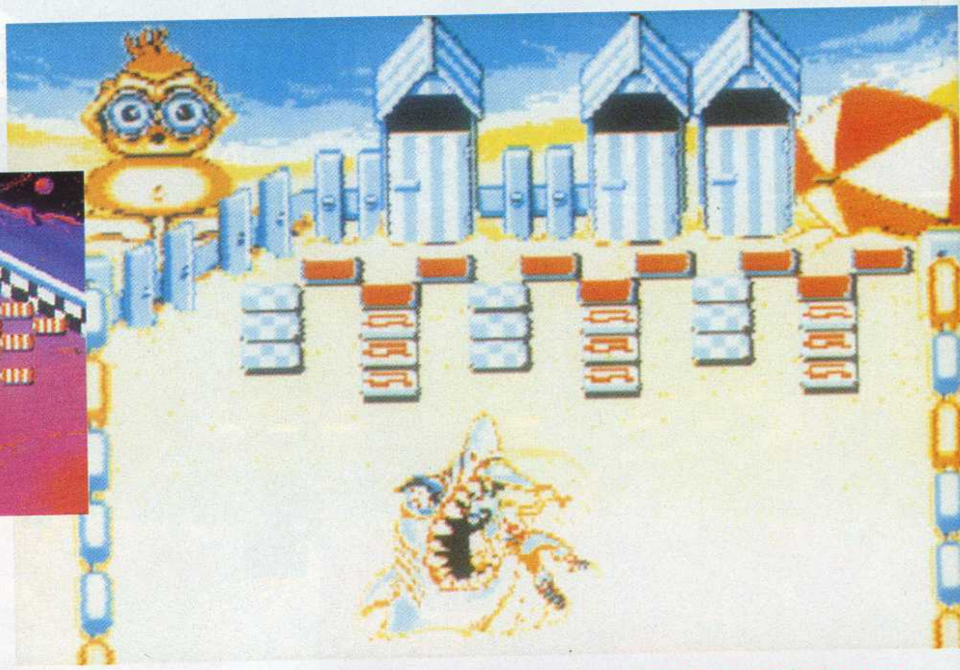
the Computer Flight people

subLOGIC®

501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

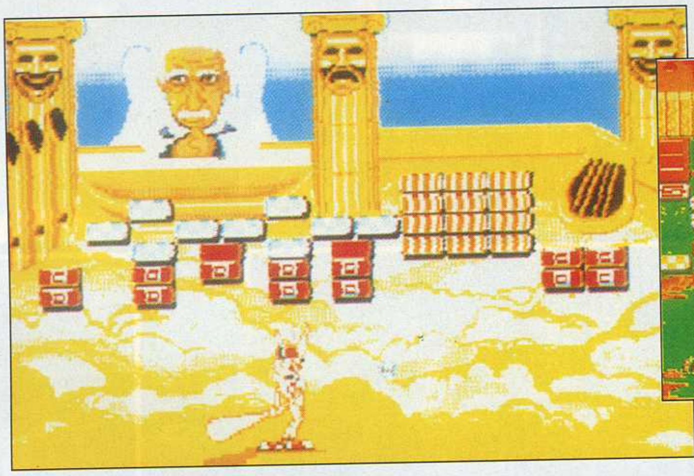






BUNNY BRICKS

preview sur ST Editeur : Silmarils



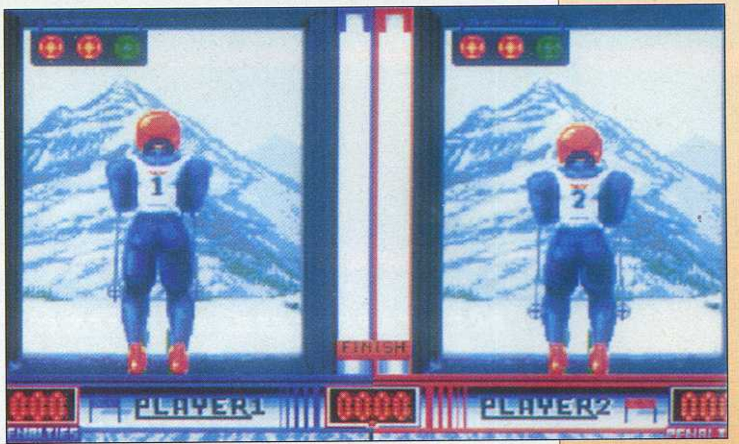


Bunny a beau être un lapin, il n'est pas calme et mignon pour autant. Bunny est même plutôt énervé, stressé et violent. D'ailleurs, il ne lâche jamais sa batte de base-ball, et ce matin, après s'être levé de la patte gauche comme d'habitude, il a constaté avec joie qu'il était d'humeur massacrante. Il était temps pour Bunny d'aller trainer un peu partout, et de casser tout ce qui passait à moins de 10 mètres de sa batte. Bunny va donc casser des briques dans divers endroits, sur un terrain de base-ball, sur une plage, au paradis des lapins, sur la lune (des lapins?), un peu partout en fait. Bunny a beaucoup d'amis, mais comme ils sont tous un peu abrutis, ils passeront plus de temps à le gêner dans son travail de destruction qu'à l'aider à tout foutre en l'air. Il y a Wolfy la danseuse, Naf Naf et sa bande, Cocci la coquine qui couine et Sharkouin le requin. Ils n'arrêteront pas de le distraire et de dévier les balles qu'il envoie en direction de toutes ces belles briques qui n'attendent que d'être brisées.

Bunny Bricks est, en fait, un mélange de casse-briques classique, de jeu de base-ball croisé avec des jeux de réflexions, puisque Bunny devra "solutionner" des énigmes pour résoudre certains tableaux. Les personnages tout droit inspirés du monde fou-cinglé-klonk-du-crâne de Tex Avery ne sont pas là pour nous déplaire. Non.

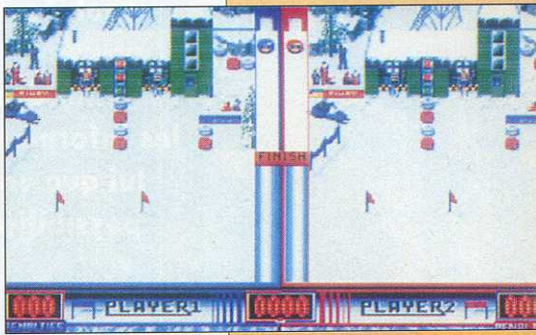
Bunny Bricks, Silmarils, preview sur ST, sortie en avril/mai sur ST, Amiga, Macintosh et PC.





WINTER SUPERSPORTS

preview sur ST Editeur : MICROVALUE





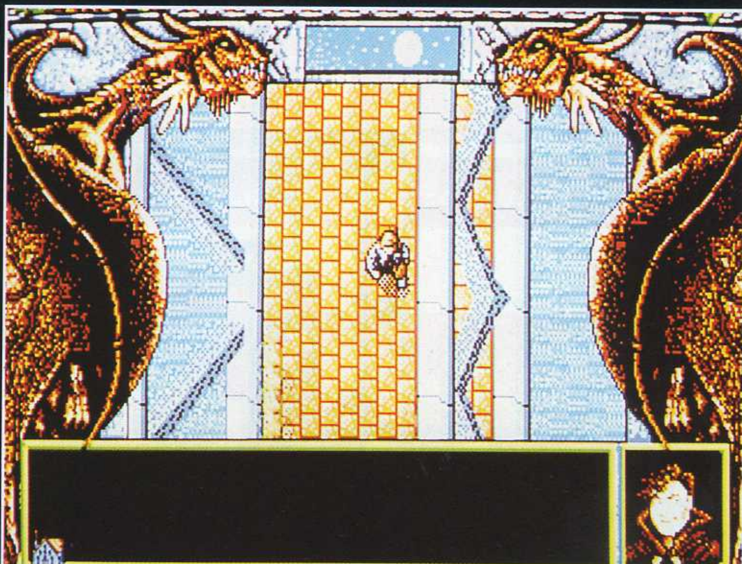


Les jeux olympiques d'Albertville sont pourtant terminés, les skis sont dans les placards, les bonnets dans les valises, les valises dans les placards avec les skis, les bâtons sont perdus au fond des crevasses, les skis pleurent de désespoir au fond des placards et les bâtons sont tristes sans leurs amis les skis. Les programmeurs de Microvalue n'ont pas dû supporter la cérémonie de clôture des J.O. 92, puisqu'ils nous préparent une simulation de ski, justement, sans placard, même.
Pour l'instant, la preview n'est capable de faire tourner que les épreuves de slalom et de descente, mais on peut déjà constater avec joie que ces épreuves peuvent tourner à deux joueurs en même temps, sur un seul écran, avec un seul atari.
D'autres épreuves sont prévues, bien sûr, mais il faudra attendre le test du mois prochain pour en parler.

GREMLIN :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

L'éditeur Gremlin qui n'arrête pas de diversifier sa production depuis quelques mois, se lance dans l'aventure des jeux de rôles sur micro avec Daemonsgate. Le jeu reprend toutes les techniques connues dans le domaine, mais de si belle façon qu'on ne peut le lui reprocher. Vous dirigerez une équipe d'aventuriers, huit au total. Ces personnages sont évolués, intelligents; lorsque vous ne les contrôlez pas directement, ils s'occupent tout seuls de leurs petites affaires. Vous pouvez d'ailleurs leurs donner des ordres, des missions, ils vous rapporteront alors les objets ou les informations plus tard. Le personnage principal s'appelle Gustavus, c'est lui que vous dirigez en permanence, mais en cours de jeu, vous aurez la possibilité d'emrôler d'autres personnages pour fortifier votre équipe.



Chaque personnage est défini par un grand nombre de statistiques qui déterminent sa personnalité, ses compétences physiques, intellectuelles.

Le déroulement du jeu est divisé en 5 grandes parties, elles-mêmes divisées en sous-sections et en différentes options: les voyages à grande distance à l'aide d'une carte, les déplacements dans les villes ou les villages avec une échelle de représentation plus petite, les inévitables combats, les conversations avec les personnages du jeu et les séquences de magie.

La carte générale du jeu est gigantesque, elle fait environ l'équivalent de 3000 écrans graphiques! Votre équipée est représentée sur celle-ci par un icône englobant tous les personnages. Les autres groupes susceptibles de trainer dans la région seront, eux aussi, représentés par des icônes. Sur le continent d'Hestor, la région que vous allez explorer, il y a 7 villes différentes, et toutes sont énormes. graphiquement, elles sont composées chacune d'un millier de petits sprites de huit pixels sur huit, ce qui permet d'avoir des cartes le moins monotones possible. Les décors sont animés: les torches, les cheminées, l'eau. Les personnages évoluent directement au milieu des



décors, en passant entre les objets, tout cela pousse l'intérêt du jeu très très loin.

Chaque ville est habitée par environ 400 personnes, qui mènent leur vie indépendamment, avec un planning différent par jour. Tout cela conforte l'aspect vivant et animé des cités. Vous pouvez entrer dans les maisons, monter aux étages, descendre à la cave. C'est vraiment fabuleux. Avec plus de 100 000 écrans de ville, plus de 5 000 personnages dirigés par l'ordinateur, Daemonsgate bat juste tous les records dans le domaine des jeux de rôle sur micros.

Pour les combats, vous dirigez un personnage qui devient le leader et qui se chargera de donner des ordres aux autres membres de l'équipe. Différents modes de combats sont disponibles, selon les capacités, les armements ou les compétences en magie des protagonistes.

Pour ce qui est de la magie, vous devrez fabriquer vos mixtures vous-même, en ramassant des plantes et toutes sortes d'ingrédients, puis en

DAEMONSGATE

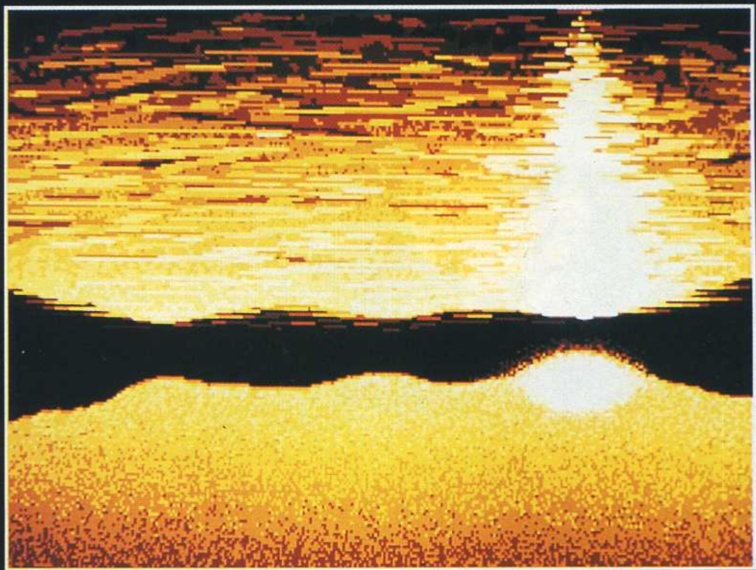


mélangeant tout cela dans un chaudron en respectant le rituel adapté. Il y a 5 catégories de magie différentes, qui permettent d'obtenir divers pouvoirs et divers bénéfices.

Daemonsgate est d'une richesse sidérante, ce soft est tout bonnement hallucinant. Il faudra sûrement un nombre d'heures incroyable pour arriver au bout de l'aventure.

Le but de cette preview étant plutôt d'annoncer le produit plutôt que de le développer complètement, nous n'entrerons pas dans les détails du scénario, il faudrait alors la section preview toute entière.

De nombreuses pages graphiques viennent agrémenter le jeu; elles sont souvent très réussies, et parfois animées fort joliment. Les amateurs de jeux de rôles risquent fort d'être très impressionnés quand Daemonsgate sortira, mais nous aurons l'occasion d'en parler plus longuement pour le test, très bientôt, puisqu'il devrait être en magasin au mois d'avril, en versions Amiga, ST et PC.







Preview sur Amiga, ST et PC





PRE VIEW

FL



North-Hearn le Terrible, l'un des derniers sorciers que la planète abrite, souffre de la pire maladie du monde: il s'ennuie à mourir. Pour rompre cet état de tristesse et de désolation, pour s'occuper un peu, North-Hearn a créé un monde à lui, il y a placé deux villages séparés par une rivière. La population de chaque village est composée de magiciens, de pharmaciens, de voleurs et de charpentiers. Tous les 20 ans, le sorcier décrète que les deux camps doivent s'affronter, chaque village possède un drapeau, de sa couleur, planté dans une de ses rues, et le village qui se fait attraper le sien est vaincu. La punition est alors terrible, pendant vingt ans, tous les habitants du village doivent servir le sorcier, tandis que les habitants de l'autre village (les vainqueurs) auront la paix, le bonheur, la joie, les fleurs et les papillons.

Le joueur dirige une cinquantaine de personnages en même temps, des soldats et des travailleurs, il dispose de sommes d'argent limitées pour enrôler de nouveaux soldats. Deux techniques sont à observer en permanence et en même temps: la défense et l'attaque. La défense s'organise en construisant des palissades, des forteresses, en effectuant des patrouilles avec ses hommes, et en surveillant les agissements de l'ennemi. L'attaque consiste à aller détruire les protections de vos adversaires, voire même à les attaquer eux directement tout en essayant de s'emparer de leur drapeau.





Il y a différents niveaux de jeu, qui changent d'époque historique, au fur et à mesure que vous avancez. Les ennemis sont alors différents, avec leur propre style de jeu, et leur niveau de plus en plus élevé. Il y a 8 niveaux en tout.

La magie a aussi sa place dans Flag, et, par l'intermédiaire des magiciens, vous pouvez invoquer le grand sorcier North-Hearn le Terrible pour qu'il vous prépare un sort à balancer sur vos adversaires.

Des marchands viendront, dans certains niveaux avancés, faire du trafic avec vous, mais, attention, sachez que c'est la même chose pour votre adversaire, qui peut alors obtenir de très nombreux soldats d'un coup et effectuer une offensive massive et meurtrière.

Les graphismes sont très mignons,



AG

les sprites nombreux à l'écran, bien animés, dans des décors en 3D isométrique très colorés. Le maniement est extrêmement simple, et vous pouvez à tout moment scroller la carte pour surveiller les installations ennemis.
Il est très amusant de voir une adaptation sur micro du jeu du drapeau, bien connu de tous ceux qui ont pu passer dans les rangs scouts, ou même, plus à la mode en ce moment, de ceux qui font des parties de paint-ball dans les forêts. Si, sur le papier, l'idée semblait saugrenue, le résultat est tout bonnement génial. C'est aussi grâce aux nombreux éléments









qui ont été rajoutés au jeu colognard de base, comme la magie, ou le voyage dans le temps qui fait affronter de nouveaux monstres.
Toutes les commandes sont atrocement simples et intuitives, ce qui laisse alors place uniquement à l'aspect stratégique du jeu. Et il y a vraiment beaucoup de stratégie, puisque vous devez organiser des commandos pour attaquer des places fortes, pour déstabiliser l'ennemi, ou tout simplement pour lui rentrer dans le lard.
Un logiciel extrêmement original, déjà très intéressant et prometteur au stade de la preview, qui donne aussi envie de voyager dans le temps, pour aller directement chercher la version finale. Et d'autres trucs. Non, j'veux dire, quitte à voyager dans le temps, autant aller chercher les résultats du Loto, vite fait, en douce, hop.

Preview sur PC, AMIGA

PREVIEW

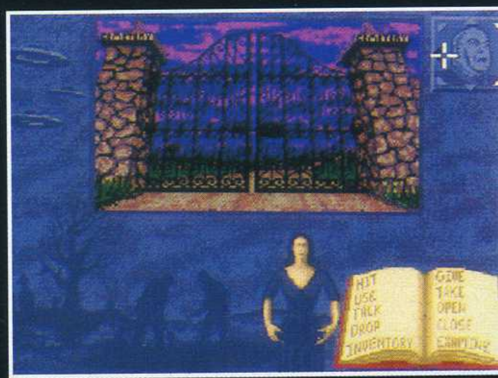
PLAN 9 FROM OUTER SPACE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

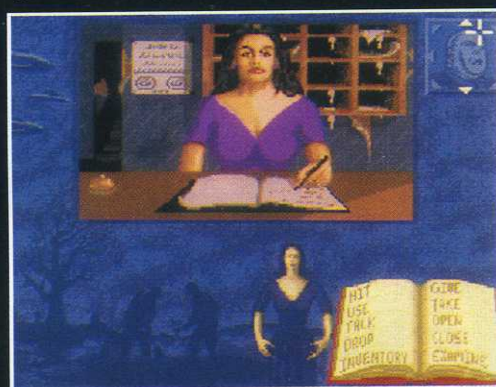
Si vous aimez laisser traîner vos yeux devant les pires écrans de cinéma, vous avez peut-être déjà vu Plan 9 From Outer Space. Ce chef d'œuvre de la série Z, ce condensé du mauvais goût, est devenu pour beaucoup, un film culte.

L'histoire est on ne peut plus ringarde, des extra-terrestres ont déjà tenté par huit fois d'envahir la planète, et leur neuvième plan (d'où le titre) consiste à nous attaquer en investissant les corps des cadavres humains. Au second degré, ce film est extraordinaire, chaque plan est digne de provoquer un fou rire sonore, et le jeu des acteurs ne viendra pas vous débloquer les muscles des joues. Signalons que le premier rôle du film, Bela Lugosi («white on white, translucent black capes») faisait là sa dernière apparition, puisqu'il est mort quelques heures après le début du tournage, une shooteuse dans le bras.

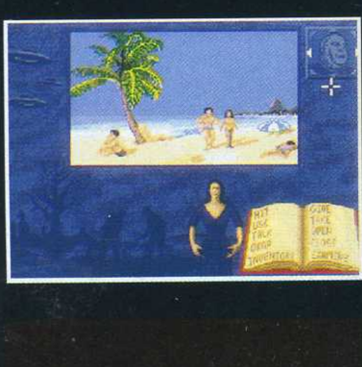
C'est ce film complètement abruti que les programmeurs de Gremlin ont décidé d'adapter sur micro, projet qui tombe à pic puisque le film vient tout juste de ressortir dans une compilation: Video Pudding, de Jean-Pierre Jackson, chez Fil à Films. Les autres titres présents sur la vidéo sont encore plus navrants que Plan 9, un vrai régal pour les rois du goût de chiottes.

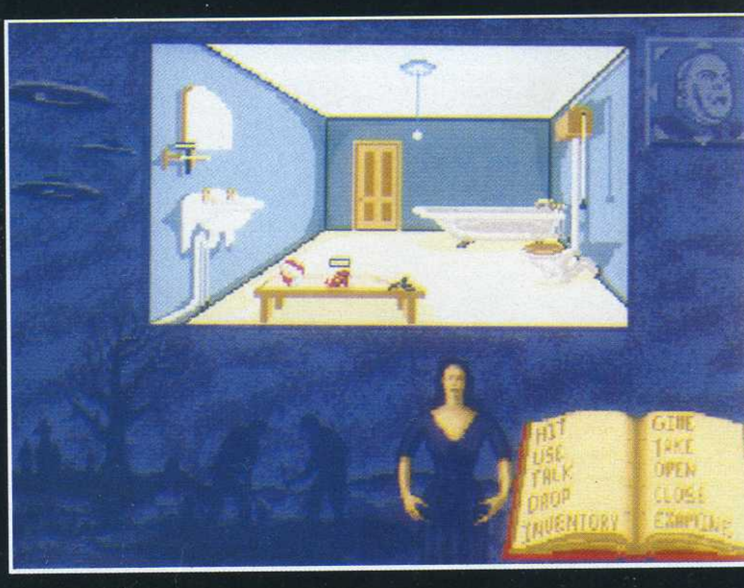


Plan 9 From Outer Space, le jeu, se présente comme un bête classique jeu d'aventure, une fenêtre graphique représente le lieu avec ses personnages éventuels, des icônes permettent de donner des ordres au programme et une fenêtre permet l'affichage des descriptions et des commentaires. A première vue, les graphismes des lieux sont minuscules. Cela se justifie par le fait qu'il y en a vraiment des tonnes et des tonnes, et il faudra plus d'une centaine d'heures aux meilleurs joueurs pour arriver au bout de Plan 9.

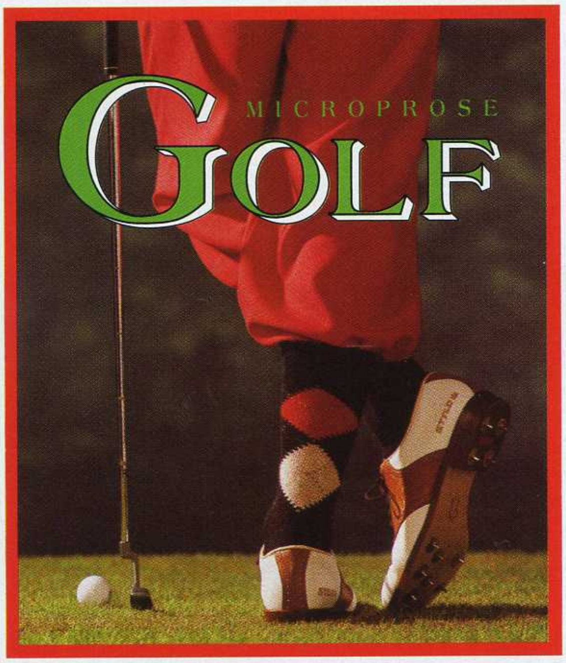


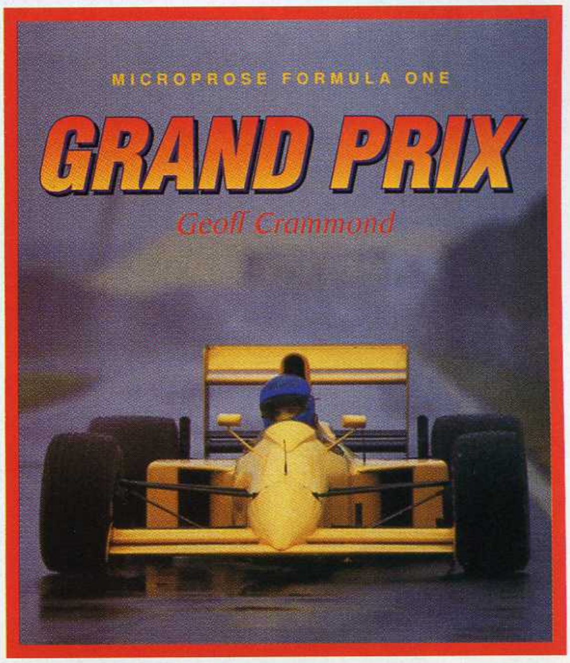
Même si les graphismes ne sont pas magnifiques, même s'il n'y a pas la moindre performance technique dans ce jeu, Plan 9 devrait passionner les fanas complets de jeux d'aventures tortueux et cinglés pour le nombre d'énigmes qu'il contient. De plus, les concepteurs ont fait attention de ne pas intégrer des solutions absurdes et introuvables; d'après eux, tout est logique, tous les objets ont une fonction, il faut juste trouver laquelle et ce n'est pas toujours facile.





Quand le sport devient une affaire sérieuse...





Chez MicroProse nous prenons le sport au sérieux Parce que nous savons qui vous êtes.

Mais c'est seulement un jeu.

Essayez de vous en souvenir lorsque vous jouez avec nos simulations.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tél: 0666 504 326.

STARBYTE :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE





Dans les mois qui vont venir, les amateurs de jeux d'aventures vont être comblés par les productions de l'éditeur allemand Starbyte. Vous allez vous embarquer dans une aventure mystérieuse à l'intrigue pleine de finesses. Préparez-vous dès maintenant, car vous allez passer un sacré bout de temps à essayer de résoudre les énigmes que Soul Crystal vous réserve. Si vous êtes un joueur difficile, vous serez heureux de constater à quel point l'analyseur syntaxique est capable de répondre à toutes vos propositions, même quand elles sortent un peu de l'histoire du jeu. Le jeu est très proche de ce que l'on peut vivre dans la vie, du moins dans la manière d'aborder les événements. Comme dans les meilleurs jeux d'aventures, dans ceux qui sont le plus sophistiqués au niveau intelligence ordinateur, Soul Crystal demande au joueur d'entrer ses phrases de commandes au clavier, puis lui répond directement, textuellement. Après quelques minutes de jeu, vous essaierez sûrement de piéger l'analyseur syntaxique en entrant des phrases complètement cinglées, et vous serez sûrement très surpris de constater avec quel humour l'ordinateur vous répond. Si vous détestez taper les instructions au clavier, vous avez toujours la possibilité de vous servir de la souris en utilisant les icônes et les menus déroulants. Il suffit alors de cliquer pour exécuter n'importe quelle commande.

Tout ce dont vous avez besoin pour prendre plaisir à jouer avec Soul Crystal est indiqué et bien détaillé dans le manuel.

N'oubliez pas qu'il y a plein de pièges et d'objets destinés à détourner votre attention dans Soul Crystal; c'est pourquoi vous devrez lire très attentivement tout ce qui s'affiche à l'écran, toutes les informations, tous les commentaires. Actuellement, le jeu est en cours de traduction en français (pour l'instant en allemand, «kein züg sehr möglich», «wir beginen unsere concert wiedergabe mit der symphonie numa eins in C-Dur, Opus 21, von Ludwig von Beethoven», «die Pfeife», «konsumgesellschaft»). Un des grands plaisirs du jeu consiste à découvrir les personnages, les objets, les évènements qui ont de l'importance, et ceux qui n'en ont pas.

Le scénario du jeu met en scène un jeune garçon de 17 ans qui part en vacances tout seul, libre totalement, pour la première fois. Il peut aller partout, même pour boire des coups! Vous arrivez à destination, dans l'hôtel d'un petit village, dans votre chambre pour défaire vos valises, vous réjouissant à l'avance des deux semaines qui viennent de commencer. Il est assez tard déjà, mais peu importe quand on meurt d'envier d'aller faire un tour dehors. La première chose que vous avez envie de faire est d'aller visiter le lac de Loch Calderwood, plein de mystères et d'histoires qu'un vieux monsieur vous a racontés dans le bus. Starbyte ne vous donnera pas beaucoup d'indications, il faudra tout découvrir par vous-même, levant le voile sur une histoire passionnante au



 La patrie, c'est un drapeau qui claque au vent de la liberté. Mais seulement dans notre beau pays américain.

SOUL CRYSTAL





fur et à mesure que vous avancez.

L'écran est divisé en trois zones. La fenêtre de texte où vous entrez vos ordres, et où l'ordinateur affiche ses commentaires et ses longues descriptions. La fenêtre graphique qui présente les dessins des lieux, en 32 couleurs, avec des graphismes très détaillés bien que de petites tailles, et parfois animés. L'interface de contrôle du jeu, avec toutes ses manières différentes de se déplacer, de parler, d'utiliser des objets, est très simple à utiliser. Vous ne disposez pas uniquement des commandes présentes à l'écran, mais aussi de celles disponibles dans les sous-menus, qui comprennent: les objets avec toutes les informations quand vous examinez; les manipulations, ouvrir, fermer, fermer à clé; les actions, tirer, prendre, pousser, plus toutes les commandes relatives au lieu dans lequel vous vous trouvez. Par exemple, dans la forêt, vous pouvez creuser un trou avec la commande 'creuser'. Des menus évolutifs, en fait. L'analyseur syntaxique comprend la plupart des phrases communes, plus des tonnes d'autres utilisant les verbes, prendre, examiner, ouvrir, fermer, détruire, plus 60 autres. Les options disponibles permettent par exemple d'obtenir une description textuelle et détaillée du lieu où vous vous trouvez à tout moment. Autre élément amusant original: la présence d'un score. Plus vous allez vite, plus vous marquez des points, alors que vous en perdez quand vous entrez des actions ou des commandes mauvaises ou bidons. Pour entrer dans le tableau des scores, il faudra être le plus efficace possible.

PRE VIEW

Preview sur PC







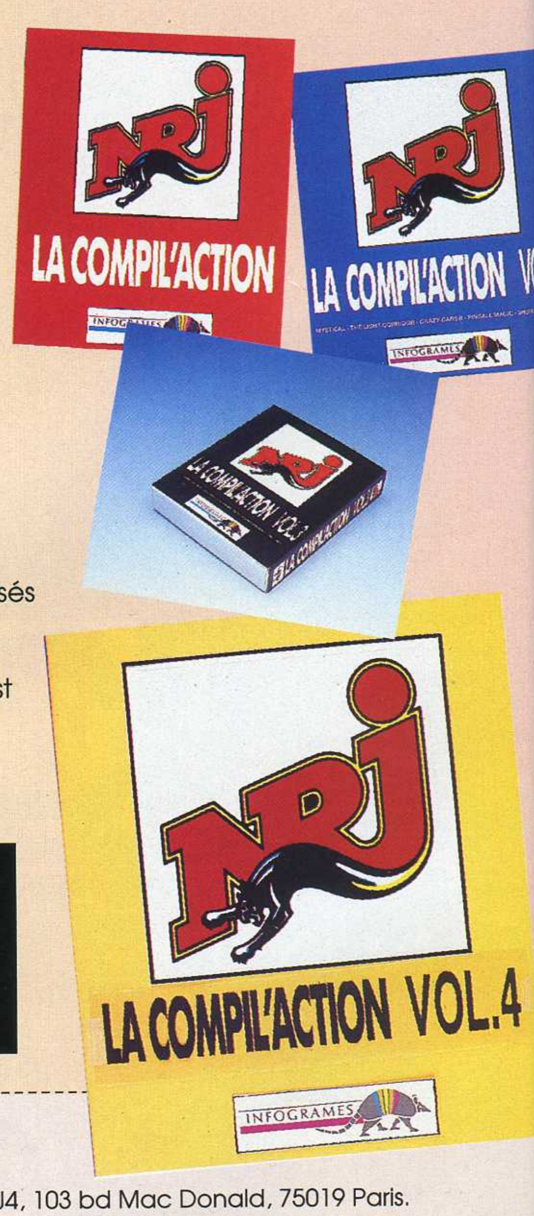


GRAND CONCOURS

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

INFOGRAMES

joystick



Confo, Confo,Conforamaaaaa... Info, Info, Infograaaaames... Joysti, Joysti, Joystickeuuuuu...
Eh oui, ces trois éminents spécialistes – respectivement de la distribution, de l'édition et de la presse micro – se réunissent enfin pour vous proposer un super concours, doté de nombreux prix, à l'occasion de la sortie de la Compil'Action NRJ 4.

••• LES LOTS

1er prix: la collection des Compil'Action NRJ d'Infogrames (1, 2 et 3) + le tee-shirt + le pin's NRJ.
2ème prix: la Compil'Action NRJ 1 et 2 + le tee-shirt + le pin's NRJ.
3ème prix: la Compil'Action NRJ 1 + le tee-shirt + le pin's NRJ.
4ème au 20ème prix: le tee-shirt NRJ.
21ème au 100ème prix: le pin's NRJ.

••• LES QUESTIONS

1) Citez les titres de la Compil'Action NRJ4 qui ne sont pas réalisés par des éditeurs français?
2) Citez trois marques de PC distribués par Conforama?
3) Quel était le slogan utilisé pour le lancement d'NRJ3? (qui est dans la publicité parue dans l'un des six derniers Joystick)
4) Trouvez un slogan original pour NRJ4: "NRJ4, c'est..." (il faut compléter la phrase).

•••LE REGLEMENT
1) Conforama, Infogrames et Joystick, les trois sociétés les plus impressionnantes du monde, organisent un concours richement doté de nombreux prix.
2) Ce concours sera clos le 30 avril 1992 à minuit.
3) Il est ouvert à tout le monde, à l'exception des membres des sociétés Conforama, Infogrames et Joystick.
4) Des bulletins de participation sont disponibles dans les boîtes de la Compil'Action NRJ4 dans les magasins Conforama.
5) Les gagnants seront prévenus individuellement.
6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

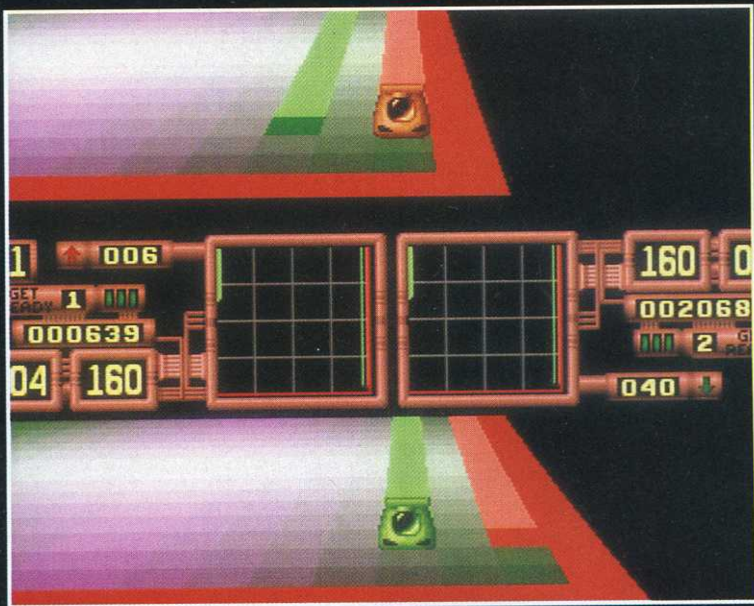
••• LE BULLETIN DE PARTICIPATION

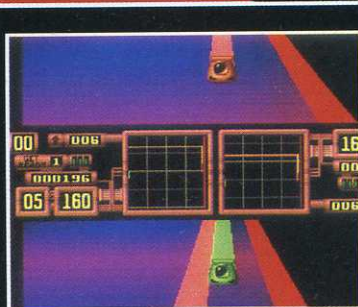
A découper et à renvoyer avant le 30 avril à minuit à Joystick, Concours NRJ4, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom:.. Prénom:..
Adresse:.. Ville:..
Code postal:.................... Modèle de votre machine:..
Réponse 1:.. Réponse 2:..
Réponse 3:.. Réponse 4:..

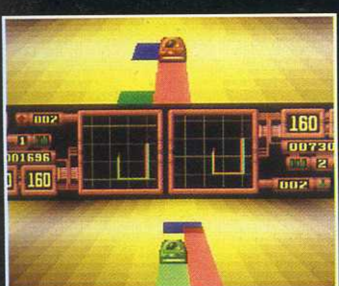
REBEL RACER

Bienvenue dans le monde dans le monde des courses à grande vitesse. Rebel Racer est un jeu d'adresse et de réflexes où les joueurs doivent tester leurs réactions au volant d'un véhicule qui fonce très très vite sur une zone rectangulaire et quadrillée. Deux pilotes s'affrontent dans chaque course, un joueur contre un autre, ou un joueur humain contre l'ordinateur. Les voitures avancent sur des champs magnétiques, laissant des traces laser de la couleur de leur véhicule derrière eux. Si vous dirigez le véhicule rouge, vous vous verrez avancer avec une trainée rouge derrière vous, alors que votre adversaire avancera en vert. Ça doit vous rappeler quelque chose, non? Et la séquence des motos de Tron, non? Humm, hein? Bah oui, Rebel Racer est l'adaptation de cette séquence, avec quelques éléments en plus. Les trainées laser que laissent les voitures derrière elles disparaissent après une minute de présence sur le terrain. Vous démarrez le jeu avec un certain nombre de vies, et vous gagnez en détruisant votre adversaire, en vous débrouillant pour qu'il s'écrabouille contre votre trainée, contre la sienne, ou contre les limites du terrain.



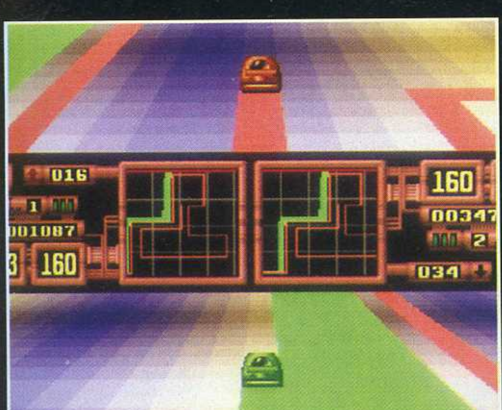


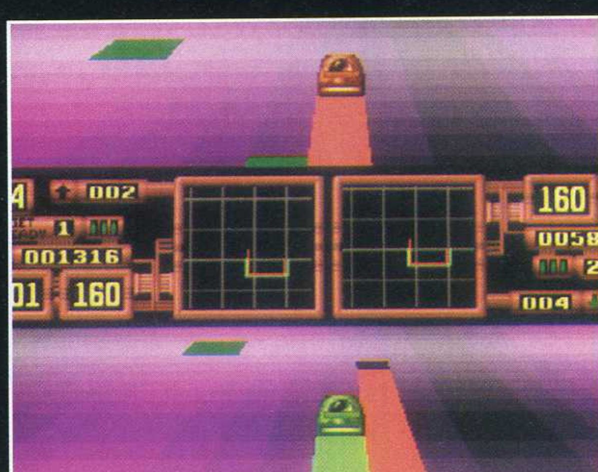
Il y a quelques stratagèmes subtils à utiliser pour gagner. Les véhicules vont très vite, et les diriger tout en faisant attention aux mouvements de votre adversaire demande beaucoup de concentration. Le joueur pourra diriger la vitesse de déplacement de son véhicule, pour essayer de faire un maximum de virage et, ainsi, obtenir un grand nombre de points. Avec un peu d'habitude, il est possible d'éxécuter des virages à 180°. un mode compétition sera disponible dans la version finale, où quatre joueurs pourront s'affronter en tournois. L'écran de jeu présente toutes les indications nécessaires: score, vies restantes, radar, compteurs de temps.



PRE VIEW

Rebel Racer peut paraître comme étant un jeu un peu simpliste, mais son excellente réalisation et son intérêt de jeu énorme risque de passionner bien des joueurs, malgré son concept vieux comme les débuts de l'histoire du jeu video.



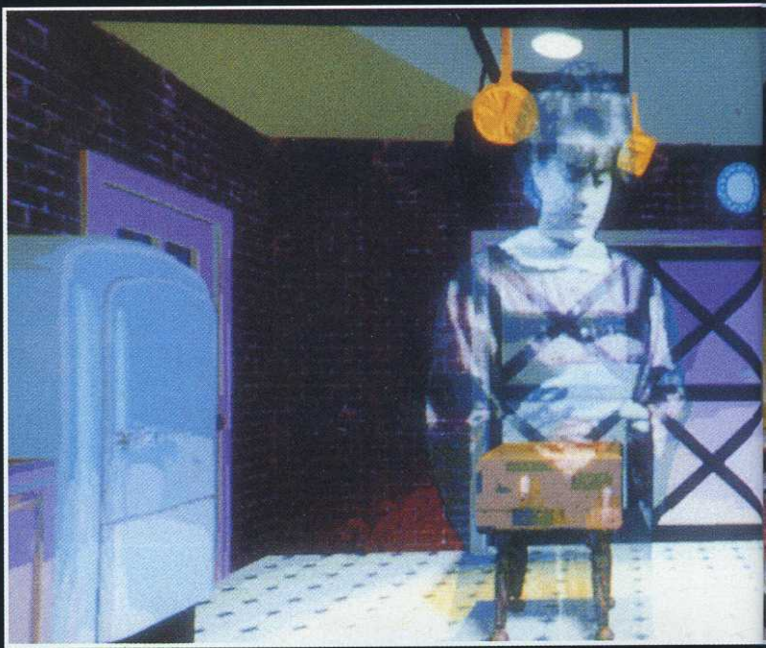


Preview sur Amiga

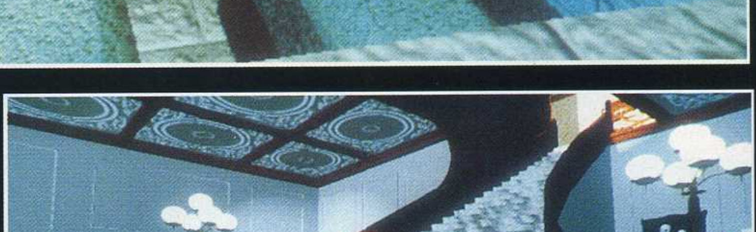
VIRGIN : GUEST

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Si vous êtes l'heureux possesseur d'un PC, et que vous pensez que l'acquisition d'un lecteur de CD-Rom tient plus du goût de luxe que de la réelle nécessité, attendez un peu de voir ce programme. Guest pourrait bien devenir le soft obligatoire pour tous les possesseurs de CD-Rom. Après seulement quelques mois de travail, ce logiciel a déjà provoqué une très grande agitation dans l'industrie du jeu vidéo. On pourrait décrire Guest comme étant un film interactif. Ce qui le démarque des autres produits du marché sont toutes ces images qui se suivent, formant des animations parfaites, comme dans un film. Les graphismes sont dessinés en 3D, et rehaussés à l'aide de nombreux utilitaires graphiques. La vue qui vous est offerte vous place direc-



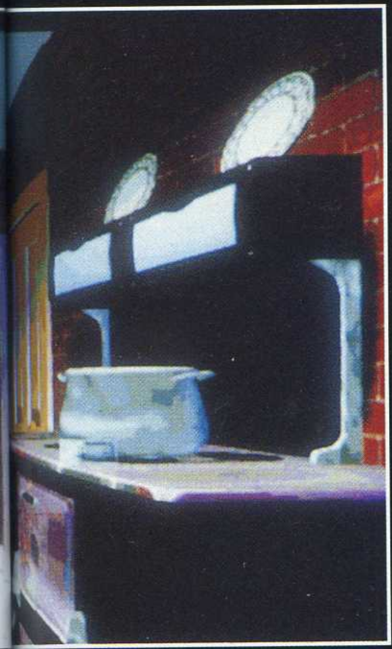




GAMES



PREVIEW SUR CD ROM PC



tement dans l'action, mais quand vous voulez de plus amples informations sur un objet, vous obtenez un zoom spécial sur celui-ci.

Si vous avez vu le magnifique Another World de Delphine Software, vous avez pu constater qu'il n'était pas possible de détailler complètement toutes les animations, à cause de la place limitée sur disquette. Avec le CD-Rom, c'est faisable, il est impossible d'avoir des animations plus fluides. C'est comme si vous regardiez un film; après un très court instant de jeu, on oublie complètement qu'on est devant un ordinateur.

Le scénario se déroule dans une très grande maison hantée. Vous êtes invité dans cette maison où de nombreux évènements étranges s'y sont déroulés dans le passé. La maison a appartenu à un vieux fabricant de jouets qui en construisait pour les enfants du village. Chaque fois qu'un enfant recevait l'un de ces jouets, il mourait. Votre but est de trouver : ce que vous faites dans cette maison et qui vous êtes. L'histoire est très mystérieuse et vous êtes balancé dans l'aventure avec un minimum d'informations. Il y a de nombreuses énigmes à découvrir dans le jeu, et de nombreux fantômes à rencontrer.

Si vous montez les escaliers, si vous avancez dans un couloir ou si vous entrez dans une pièce et que vous regardez sur les côtés, vous verrez les murs se déplacer et se placer au bon endroit. C'est très impressionnant. le mode de contrôle est des plus simples, il suffit de pointer à la souris et de cliquer. Les programmeurs voulaient sortir de ce carcan qui enferme tous les jeux dans des successions de séquences; ici, dans Guest, vous n'avez qu'une seule et unique séquence, en continue. Grâce à la très grande capacité de stockage, les programmeurs ne sont quasiment pas limités par la mémoire des machines. il y aura plus de 20 lieux différents dans le jeu. Autre élément très excitant: les personnages, les fantômes, qui sont de vrais acteurs filmés et photographiés en studio puis reportés dans le programme. Trilobyte est en cours de développement de ce produit aux USA pour Virgin. Sortie prévue à la fin de l'année.





KYRANDIA

Si vous êtes fan des jeux Lucas Films ou Sierra, vous allez hurler de bonheur en découvrant ce jeu en cours de développement chez Virgin, jeu truffé d'interactions et d'énigmes à résoudre. Au premier coup d'oeil, le héros ressemble beaucoup à Robin des Bois, surtout qu'il évolue aussi dans une grande forêt, mais la comparaison s'arrête là.

Le jeu en est aux tout premiers stades de développement, et même le story board n'est pas tout à fait défi-



nitif et clair à première vue; pourtant, après la démo de 30 minutes, on s'aperçoit que Kyrandia est un jeu qui promet de très nombreuses heures de réflexions, avec son aspect stratégique et son challenge de haut niveau. Le jeu se contrôle en déplaçant le curseur à la souris, et en cliquant directement sur la fenêtre graphique, le personnage se déplace rapidement, avec de très belles animations.

En bas de l'écran se trouve votre inventaire de 13 boites où vous pouvez prendre une des pierres précieuses, émeraudes, rubis, grenats, etc... Vous trouverz aussi une potion, et quelques actions ingénieuses pourront être exécutées uniquement avec une bouteille et un elixir particulier. Buvez-le pour récupérer de l'énergie, rendez visite à l'alchimiste et négociez vos pierres précieuses avec lui. Vous pouvez aussi, par exemple, placer votre bouteille vide dans la rivière, pour la remplir. Toutes les actions sont possibles, ou presque, n'exagérons rien.

Chaque écran est agrémenté d'animations, comme les mouvements des bulles dans le chaudron de l'alchimiste; vous pouvez admirer le liquide traverser les longs tubes de verre alors qu'il se mélange à d'autres ingrédients. Pour avancer dans le jeu, vous devrez résoudre de très nombreuses énigmes. Tout au long de votre route, vous trouverez des tonnes d'objets, dans la forêt par exemple, si vous êtes perspicace, vous trouverez des pierres précieuses cachées dans un tronc d'arbre, mais si vous en prenez trop, ou si vous cherchez dans le mauvais arbre, vous serez piqué-par-un-serpent-même-qu'on-dit-pas-piqué-mais-mordu. Pensez à ramasser des pommes, cela peut toujours servir à vous alimenter, votre voyage sera long et périlleux, autant être en pleine forme.

Vous rencontrerez de très nombreux personnages, et vous devrez discuter et barratiner un maximum pour obtenir de précieuses informations. Au début du jeu, vous n'êtes qu'un de ces crétins de mortels. Un abruti, en plus. Et idiot, pour couronner le tout. Et crétin, aussi. Mince, j'ai déjà dit crétin. Bon, un abruti? Mince, déjà dit. Idiot? Mince. Imbécile? Ah, super, vous êtes un imbécile de mortel, en plus, mais au fur et à mesure que vous évoluerez dans le jeu, vous pourrez devenir de plus en plus puissant et impressionnant.

De noimbreuses récompenses vous attendent, trouvez une gouttelette, et peut-être constaterez-vous quelle correspond exactement à une petite cavité dans un rocher. Placez-la dans la cavité, et paf-hop, vous avez résolu une énigme. Cela peut paraître simple comme ça, mais il n'est pas évident que vous trouviez tout de suite la relation entre les deux éléments.

Plus vous devenez puissant, plus vous aurez de sorts et de charmes à votre disposition; vous pourrez d'ailleurs en acheter quelques-uns. Utiliser la magie change automatiquement l'apparence de votre personnage, il se retrouve coiffé d'un grand chapeau et d'une toge blanche, comme tout sorcier qui n'a pas peur du ridicule.

Les lieux sont nombreux et spacieux, vous évoluerez dans la forêt, dans une église, dans des grottes, des fontaines, près d'un dragon, pour n'en citer que quelques-uns.

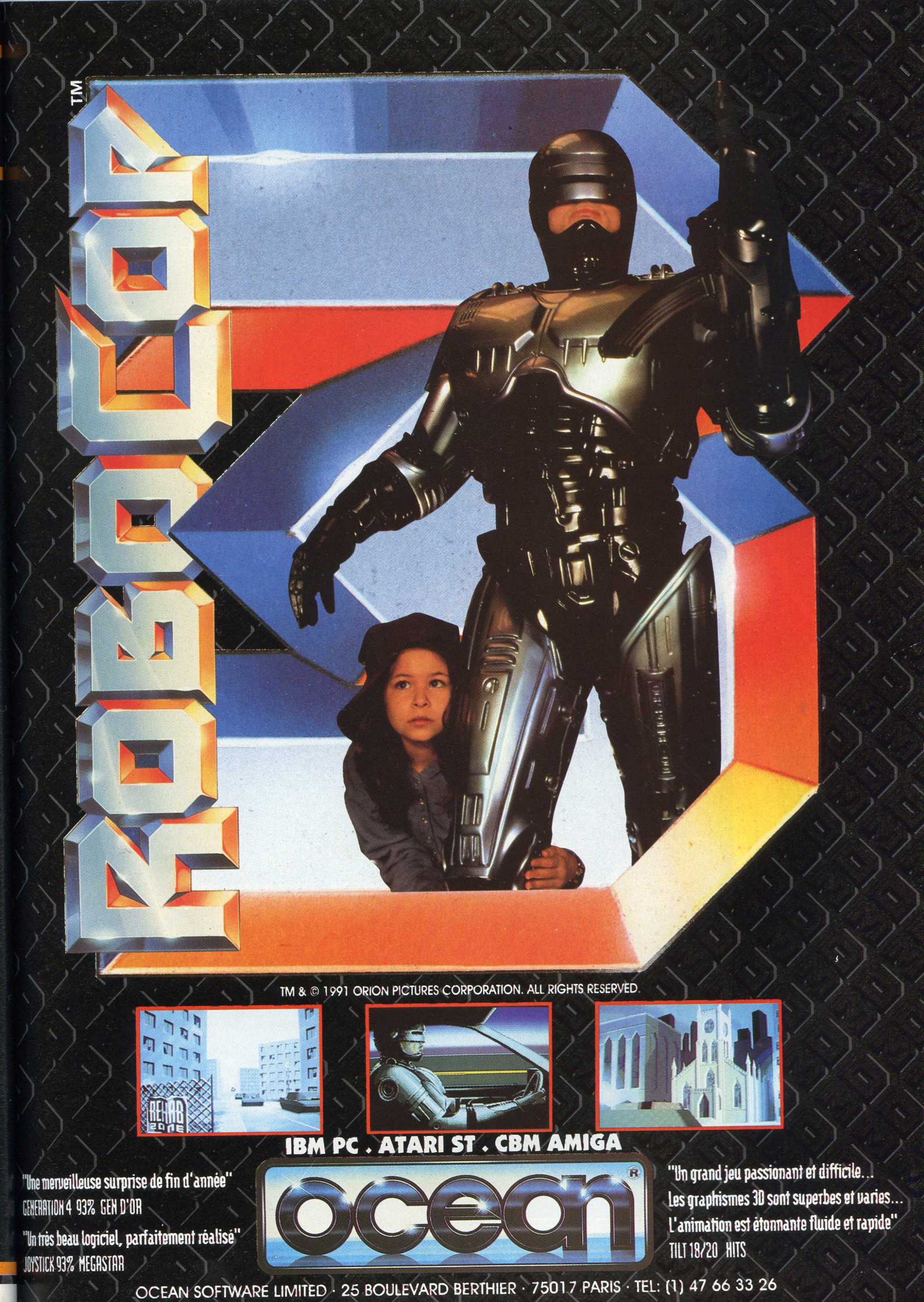
Un oiseau couine en haut d'un arbre, une aile cassée, sera-t-il bénéfique de le soigner? Dans chaque écran, vous trouverez quelque chose à utiliser ou à ramasser, souvent des pierres précieuses d'ailleurs, mais sont elles d'une quelconque utilité? hum! Ne pouvoir transporter que 13 objets obligera toujours à choisir les plus intéressants. Paf, vous trouvez un bol, la première idée qui vous vient à l'esprit consiste à placer les pierres à l'intérieur pour les transporter plus facilement, mais à chaque fois que vous effectuez cette opération, re-paf, elles disparaissent. Avec plus de six sorts différents, de l'argent à dépenser, et de nombreuses manifestations magiques et surnaturelles, Kyrandia pourrait bien être un jeu hautement intéressant; déjà à ce stade, le jeu est superbe. Visuellement, comme vous pouvez le constater sur les photos, Kyrandia est très soigné, et les programmeurs américains de Westwood Associates vont sûrement en faire un jeu de grande classe.

Photos sur PC, sortie prévue en juillet / août sur PC et Amiga.

PREVIEW SUR PC



Virgin GAMES


ROBOCOP 3
TM
TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
IBM PC . ATARI ST . CBM AMIGA
"Une merveilleuse surprise de fin d'année"
GENERATION 4 93% GEN D'OR
"Un très beau logiciel, parfaitement réalisé"
JOYSTICK 93% MEGASTAR
ocean
"Un grand jeu passionant et difficile...
Les graphismes 3D sont superbes et varies...
L'animation est étonnante fluide et rapide"
TILT 18/20 HITS
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26



OCEAN : HOOK

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE





Ce jeu d'aventure, très impressionant du point de vue graphique, est en cours de finition, et autant dire tout de suite que les amateurs de contes, de mythes et d'aventures en tout genre vont se régaler. Hook ressemble énormément aux logiciels Lucas Film, avec le même système d'utilisation de la souris, on pointe, on clique, et on en prend plein les yeux.

Peter Pan a bien grandi maintenant, et il vit en Angleterre avec toute sa petite famille. Quand on voit Peter, on ne se rend pas bien compte qu'il a eu un passé aussi mouvementé et aventureux. Son passé, Peter voudrait bien le laisser derrière lui, malheureusement, celui-ci viendra le hanter jusque dans sa nouvelle vie bien rangée: ses enfants ont été enlevés, et la fée Clochette, toujours au courant de tout, viendra chercher Peter pour l'emmener au Pays du Grand Jamais. Le responsable du rapt est bien sûr le capitaine Crochet, son ennemi de toujours.

Dans Hook, le jeu, vous prenez le rôle de Peter Pan, et vous verrez toute l'action comme si vous étiez à l'extérieur du corps du héros, Peter Pan se déplace donc à l'écran. l'interaction avec les autres personnages et les objets est de la plus grande importance. Certains personnages ont des attitudes et des réactions vraiment cinglées, comme par exemple se saoûler la gueule et balancer ses fringues dans tous les sens pour se promener à poil. Ceci aide très grandement notre ami aux oreilles pointues, puisqu'il a grand besoin de nouveaux vêtements pour monter incognito sur un bâteau. Peter doit aussi attraper un chapeau, ce qu'il peut faire à l'aide d'une corde qu'il balance à travers l'écran, il attrape le chapeau, et atterrit en douceur.

La plupart des actions que vous ferez exécuter à Peter Pan seront ordonnées à l'aide des icones qui se trouvent en bas de l'écran. Regarder - Peter marche vers l'objet ou la personne désignée grâce à la souris, et une description s'affiche à l'écran. Parler - plusieurs textes au choix apparaissent selon les situations, vous n'avez qu'à choisir les bonnes phrases pour obtenir les informations désirées, ou, si cela se passe mal, vous offenserez vos interlocuteurs. Ramasser - des tonnes d'objets sont présents dans le jeu pour vous aider; si vous les ramassez, ils se retrouveront avec joie dans votre inventaire accessible aussi par icone. Vous aurez aussi accès aux icones Donner et Utiliser. Certains objets n'ont pas l'air très utiles au départ, mais vous trouverez rapidement leur utilité alors que le jeu avance. Un panneau d'informations représente les deux tronches de Peter Pan et du capitaine Crochet. Si vous effectuez une action qui aide à délivrer vos









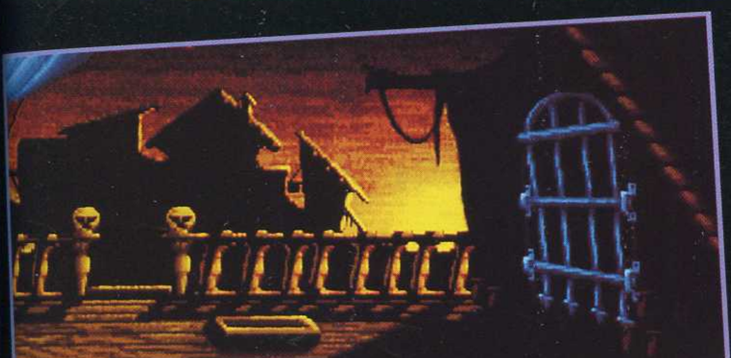
enfants, alors le visage du capitaine Crochet s'assombrira, alors que le vôtre affichera un sourire arrogant. C'est une très bonne indication pour savoir si vous avancez dans le jeu. Hook est très proche de la réalité, visuellement parlant; entièrement basé sur le film, il plaira aux petits et aux grands.

Preview sur PC

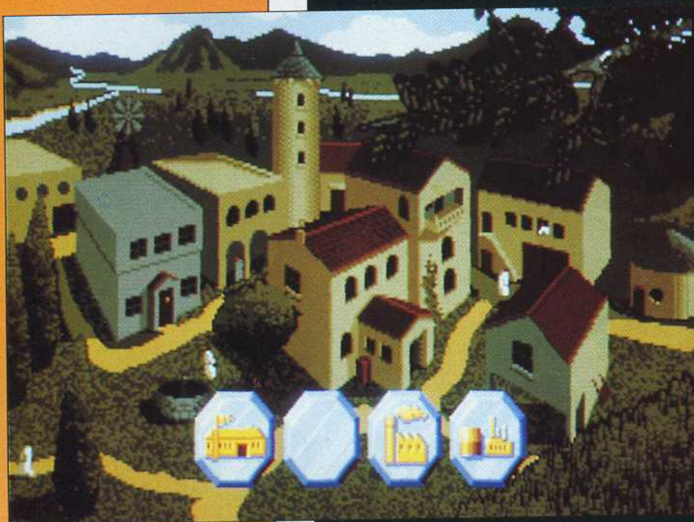
PREVIEW







MIRAGE:



Mike Singleton est l'un des membres de l'équipe qui a développé l'excellent Midwinter et sa suite, Flames of Freedom. Mike, aidé d'une équipe de haut niveau, est en train de développer un jeu de stratégie et d'aventure très sophistiqué avec des séquences d'arcades superbes. Mais la réalisation du soft est prise tellement au sérieux, avec un tel réalisme, qu'il faudrait des pages et des pages pour en parler.

Pour reprendre les mots d'un des développeurs, Ashes of Empire est complexe dans sa simplicité, ou pour utiliser une autre phrase, facile à jouer mais difficile à terminer. Le concept du jeu tourne autour de la vie des masses d'une grande contrée, dans un monde alternatif au nôtre, composé de 5 républiques. L'empire se met très vite à exploser, à se diviser. Le joueur prend le rôle d'un personnage qui vit dans une région externe aux 5 républiques, dans le bloc opposé. Les 5 républiques sont contrôlées par des régimes militaires ayant une certaine vision de la hiérarchie que nous expliquerons plus loin.

Le joueur doit conquérir les 5 républiques et essayer de les rallier à son camp. Chaque république est composée de 8 états. Le joueur doit s'engager dans une guerre à grande échelle, ou commencer ses conquêtes territoire par territoire, en partant des frontières des 5 républiques.

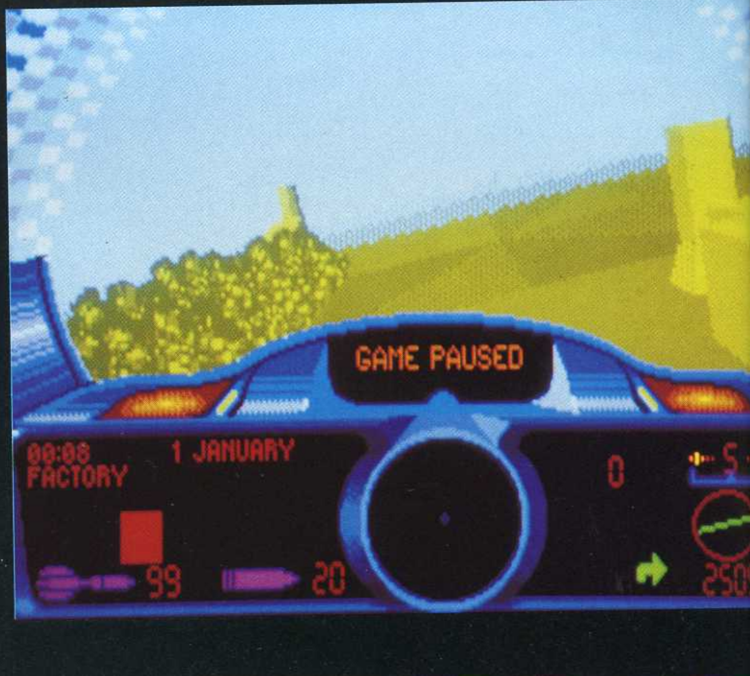
Chaque république est basée autour d'un grand lac où est stockée la plupart des armes de destruction totale; ces armes auront une importance décisive pour la fin du jeu.



Si vous ne réussissez pas dans le temps limité, les choses commenceront à aller très mal pour vous, jusqu'à arriver à votre totale destruction et disparition.

Comme dans Midwinter et Flames of Freedom, la zone de jeu est énorme, et pour comparer, si Midwinter était l'Irlande, Ashes of Empire serait la Russie toute entière.

L'accent du jeu a été porté sur l'action. Mike a désespérément essayé de retranscrire l'ambiance d'un champ de bataille; pas une seule personne livrée à elle- même, mais un assemblage de troupes. A l'intérieur du jeu, il y a 1000 bâtiments et constructions différents et chacun d'entre eux a ses propres caractéristiques et dessins, et un personnage à l'intérieur répertorié comme un Personnage Régulier. De plus, il y a 640 personnages supplémentaires que vous devrez sélectionner avant de recruter.



 La propreté, c'est de se laver une fois par mois. Besoin ou non.

ASHES OF EMPIRE





Vous pourrez aussi essayer d'engager des Réguliers, avec leurs bâtiments, de plusieurs façons, c'est là une grande part du côté stratégique de Ashes of Empire: trouver comment rallier ces individus. Vous pouvez les charmer, les baratiner, les corrompre pour les rallier à votre cause.

Vous démarrez le jeu avec 8 produits: or, diamants, vêtements, médicaments, nourriture, boissons, etc, et au fur et à mesure que vous gagnez des bâtiments, vous obtiendrez les produits qui se trouvaient à l'intérieur.

Les personnages Uniques ont leurs propres attributs. Chaque république a sa propre population de 128 personnes et la manière dont elles sont hiérarchisées est l'un des ingrédients principal du jeu. Tout en haut, vous avez le président, juste en dessous de lui, 4 secrétaires généraux. En dessous d'eux, 4 professions de 8 personnes chacune.

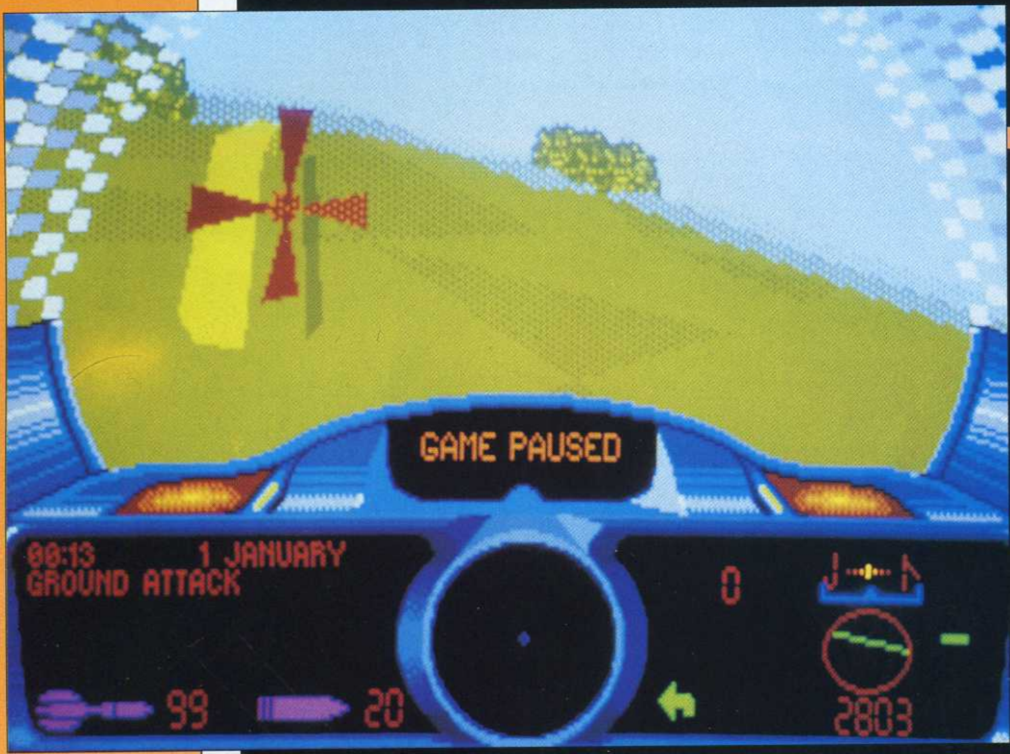
Alors que vous vous déplacez autour des états, vous devez trouver ces personnages car ils sont les clés principales de votre succès. Tout au long du jeu, il y aura interactivité totale avec la plupart des gens que vous rencontrerez, et vous obtiendrez de très nombreuses clés pour vous aider à avancer. Une des richesses du jeu vient du fait qu'environ un quart de la population de chaque république n'est pas originaire de l'endroit où il vit, ce qui est la cause de nombreuses frictions internes. Chaque état et chaque personne sont représentés par un blason particulier, ce qui vous aidera à déterminer les origines de chacun.



Les objectifs peuvent aller de la construction à la destruction (note de Seb: ça me rappelle la devise d'Einstürzende Neubauten, ça). Si par exemple vous voulez construire un hôpital, vous devrez débaucher des ingénieurs ainsi que des administrateurs hospitaliers et du personnel médical. Il y aura quatre façons différentes de résoudre chaque problème et de trouver l'échelon le plus haut de la hiérarchie, un



PREVIEW



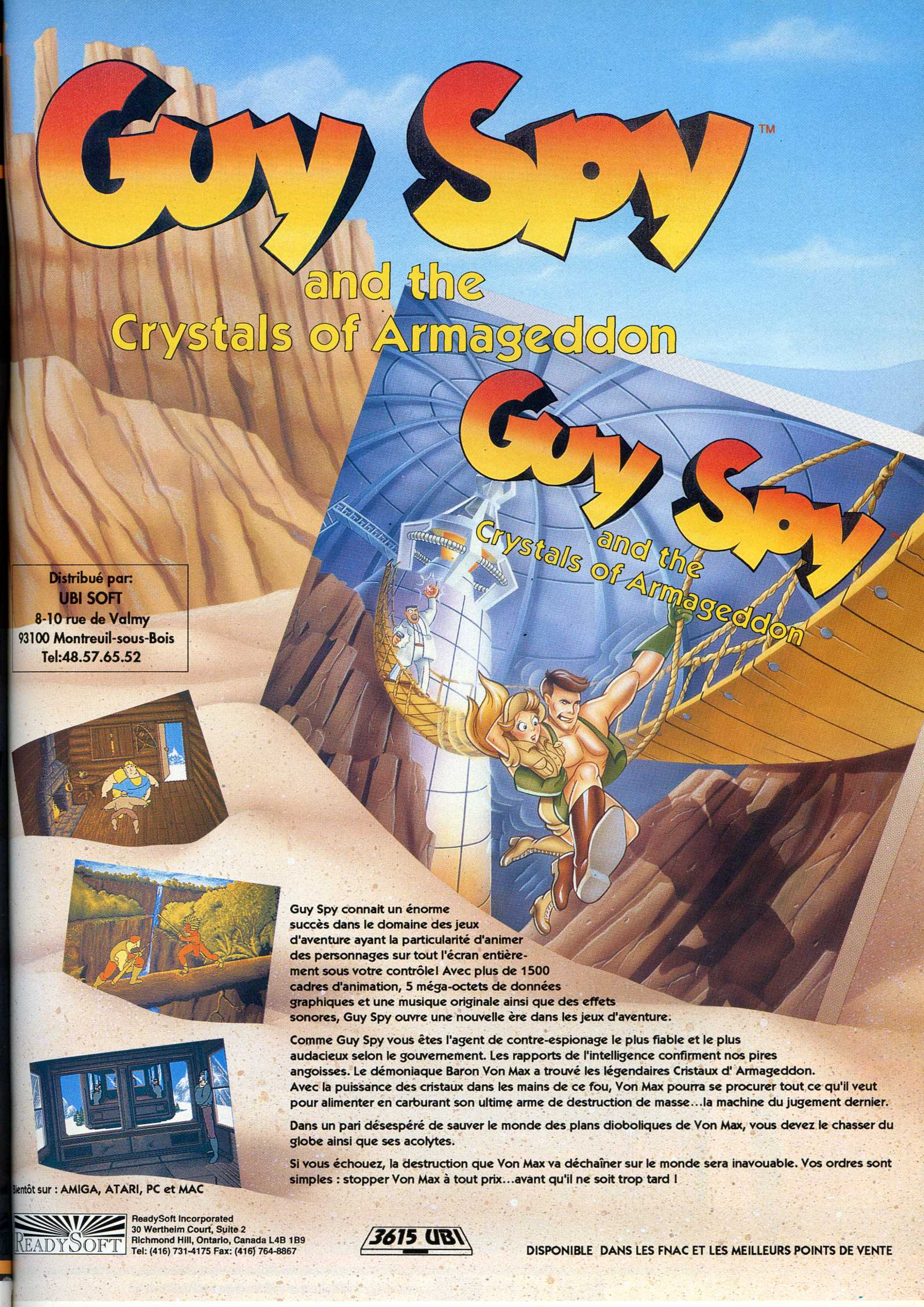
secrétaire général ou même un pré sident, qui vous fera progresser à grande vitesse puisque vous pourrez utiliser leurs connaissances pour atteindre votre objectif.
Le jeu peut paraître très complexe et le scénario compliqué, mais dès que vous commencez à jouer, le jeu s'avère très intuitif et beaucoup plus simple à utiliser que Midwinter, par exemple. Si vous n'atteignez pas votre objectif avec le temps qui vous est alloué, les forêts de vos territoires se mettront à brûler. Vous perdrez alors tout vos produits, toutes vos ressources. Votre orientation permanente consiste à chercher et trouver, détruire et construire.
Il y a plus de 11 000 lieux dans le jeu. Le système de contrôle est bien sûr le désormais classique «pointe & clique donc à la souris, vieux», avec icônes.



Des options vous permettront de décoller avec un de vos avions pour aller descendre d'autres avions et aussi de donner des ordres à d'autres de vos avions pour qu'ils fassent de même. Vous pourrez aussi aller combattre en sous-marin ou à skis. Un écran radar est à votre disposition pour repérer où sont basés vos ennemis. Des informations textuelles viendront constamment vous aider, avec des cartes et des tableaux de valeurs pour vous assurer que vous êtes sur la bonne voie et que les armes du lac ne viendront pas tout détruire d'une seconde à l'autre.
Preview sur PC.



PRE VIEW


Guy Spy™
and the
Crystals of Armageddon
Guy Spy
and the
Crystals of Armageddon
Distribué par:
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel:48.57.65.52
Guy Spy connait un énorme succès dans le domaine des jeux d'aventure ayant la particularité d'animer des personnages sur tout l'écran entièrement sous votre contrôle! Avec plus de 1500 cadres d'animation, 5 méga-octets de données graphiques et une musique originale ainsi que des effets sonores, Guy Spy ouvre une nouvelle ère dans les jeux d'aventure.
Comme Guy Spy vous êtes l'agent de contre-espionage le plus fiable et le plus audacieux selon le gouvernement. Les rapports de l'intelligence confirment nos pires angoisses. Le démoniaque Baron Von Max a trouvé les légendaires Cristaux d' Armageddon. Avec la puissance des cristaux dans les mains de ce fou, Von Max pourra se procurer tout ce qu'il veut pour alimenter en carburant son ultime arme de destruction de masse...la machine du jugement dernier.
Dans un pari désespéré de sauver le monde des plans dioboliques de Von Max, vous devez le chasser du globe ainsi que ses acolytes.
Si vous échouez, la destruction que Von Max va déchaîner sur le monde sera inavouable. Vos ordres sont simples : stopper Von Max à tout prix...avant qu'il ne soit trop tard !
Bientôt sur : AMIGA, ATARI, PC et MAC
READYSOFT
ReadySoft Incorporated
30 Wertheim Court, Suite 2
Richmond Hill, Ontario, Canada L4B 1B9
Tel: (416) 731-4175 Fax: (416) 764-8867
3615 UBI
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

HUMANS

AMIGA



Ce jeu est en cours de programmation chez l'une des plus grandes et impressionnantes sociétés qui développent pour Mirage, chez Imagitec. Ils ont plus de 47 équipes dans un des plus grands bâtiments que j'ai eu l'occasion de visiter. Imaginez un labyrinthe de bureaux avec des portes partout, et, quand vous entrez dans chacune d' elles, vous trouvez une équipe de programmation qui travaille sur un système différent. Que ce soit sur Gameboy, sur Sega ou sur ordinateur, vous sentez la confidence et le professionnalisme suinter de chaque membre du personnel.

Humans est l'un de ces programmes destiné à provoquer un ouragan au moment de sa sortie, et que certains classeront dans la même catégorie que Lemmings. Ce qui est vrai, mais dans le sens où l'on dirige une tribu d'individus; ce programme est totalement prenant et passionnant, avec de nombreux éléments qui lui donnent son propre style et sa propre individualité. Après tout, pourquoi n'y aurait-il pas de clones de Lemmings, il n'y en avait pas encore pour l'instant.

Humans avance d'un pas en avant dans la catégorie des jeux de réflexion, sa présentation originale et ses idées délirantes font de ce jeu un soft pour tout public. Le jeu met en scène une tribu d'individus dans leur forme la plus primitive. A travers 40 niveaux, vous aurez différentes tâches à accomplir. Le jeu n'a pas de temps limite, mais vous obtenez un score très conséquent si vous résolvez une énigme très rapidement.



Au level 1, qui est bien sûr le plus simple, vous devrez tirer un objet jusqu'à l'autre côté de l'écran (la plupart des niveaux font 2 écrans sur 2). le meilleur moyen d'atteindre un objet consiste à former une échelle humaine avec vos personnages, et à faire sauter celui qui se trouve tout en haut. Cela peut paraître simple, mais comme dans tous les jeux ingénieux, les programmeurs ont su élaborer des tableaux particulièrement casse-tête.

Tout au long des 40 niveaux, vous trouverez de nombreux objets qui vous aideront à progresser. Quand un humain passe sur un pont, il y a des chances qu'il s'écroule, notre personnage aura alors besoin de ses petits camarades, mais comment peuvent-ils traverser s'il n'y a plus de chemin! Si vous vous



MiragE

news • previews



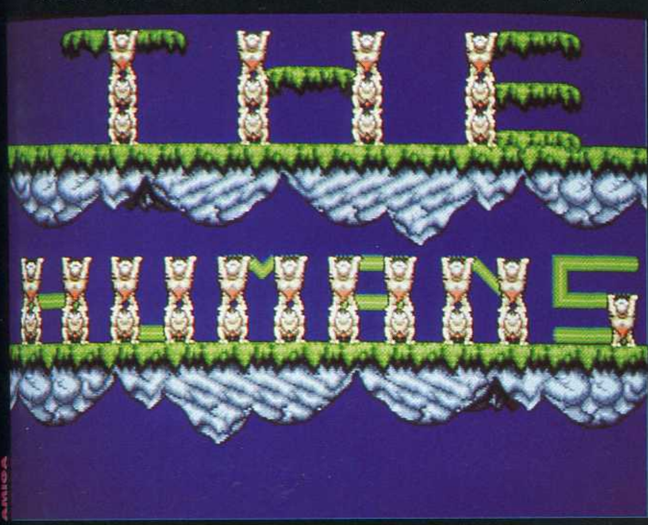
AMIGA



AMIGA

débrouillez pour trouver une lance, vous pourrez l'envoyer au-dessus de la crevasse (en faisant attention de ne pas planter un de vos amis), et fabriquer un pont avec.
Au fur et à mesure de la difficulté du jeu, vous découvrirez des interactivités entre les objets. Bouger un rocher pour boucher une crevasse est l'une des tâches de base que vous aurez à découvrir. Il y aura des tonnes de choses à découvrir pour progresser, y compris les combats avec les monstres préhistoriques que vous pourrez éviter, tuer, ou même utiliser pour exécuter vos propres ordres et vous rendre service. Sautez sur le dos d'un dinosaure et déplacez-vous dans de dangereuses étendues, évitez de tomber dans une pente et accrochez-vous plutôt au cou d'un pterodactyle.
Plus loin dans le jeu, vous trouverez des torches qui permettent de brûler des buissons qui stoppaient votre progression. Vous pourrez rallier d'autres êtres humains à votre tribu, ce qui vous assurera suffisamment de bras pour bosser pour vous et votre objectif. Les cordes vous rendront de grands services aussi.
Le sorcier, que vous découvrirez plus loin dans le jeu, est un personnage très particulier qui permet de faire apparaître des armes ou de déplacer un groupe de personnages d'un point à l'autre en utilisant sa magie. Généralement, vous aurez à déplacer chaque humain séparément. Dans chaque niveau, le nombre de personnages présents variera, vous devrez donc faire attention de ne pas en tuer trop. Avant de débuter chaque niveau, on vous indiquera la tâche que vous aurez à remplir.
Trois scénarios servant de décor de fond sont disponibles: l'âge de pierre, l'époque médiévale, et la conquête de l'espace avec ses gadgets électroniques et ses robots. A l'époque médiévale, vous trouverez une grande catapulte, et votre mission consistera à délivrer une princesse. Ouais. En utilisant la catapulte pour balancer l'un des vôtres dans l'enceinte du château, vous pourrez faire ouvrir les portes d'accès.


PC



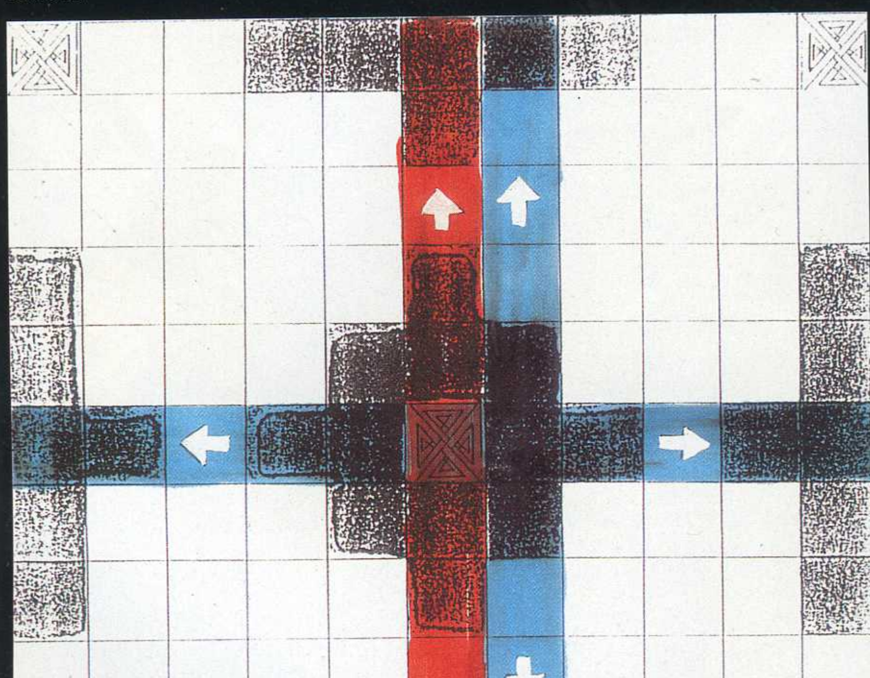
AMIGA

Ce jeu devrait être terminé fin avril sur AMIGA et PC.

PRE VIEW

RAGNAROK

Imagitec développe, pour Mirage, toujours, un jeu de plateau vraiment passionnant qui se trouve à la croisée des échecs, du go et de l'othello. Les règles, le plateau et les pièces sont basés sur la mythologie nordique, reprenant un ancien jeu qui était pratiqué par les scandinaves pendant des générations.



Le jeu dispose d'un scénario très détaillé qui apporte vraiment quelque chose à ce jeu de stratégie. Ragnarok se joue avec deux équipes de pièces qui s'affrontent. Dans ce soft, le joueur prend le rôle de Odin et jouera une série de matchs, contre le camp adverse évidemment.

Chaque adversaire jouera d'une façon différente puisqu'il dispose chacun de ses propres attributs. Les personnages de votre adversaire sont définis de telle façon que l'ordinateur joue comme un être humain.

Plus le jeu avance, plus le facteur de difficulté augmente lui aussi. L'intelligence artificielle de l'ordinateur est très élevée et il est très simple d'entrer et de jouer, alors qu'il est très difficile de gagner. Pour terminer le jeu, le joueur doit battre chaque adversaire au moins deux fois, une fois en jouant les rouges, une fois en jouant les blancs. Le plateau de jeu est composé de11 carrés sur 11 et contient six différents types de cases, mais un seul affecte le jeu; les autres sont là davantage pour aider le joueur à placer ses pièces.

Le Bien affronte le Mal, comme d'habitude, et chaque camp a sa propre couleur. Les Gentils disposent de 8 pièces: les Einherirar; 4 pièces spéciales parmi une sélection de six (l'état major de Odin, avec leur batterie de pouvoirs), et Odin lui-même. Les Méchants disposent eux de 20 géants qui ont défié les dieux, et de quatre pièces spéciales parmi une sélection de six aussi.

Chaque camp a un but différent dans le jeu; alors que les Gentils doivent manœuvrer Odin de sa case de départ, au centre, jusqu'à l'un des quatre coins du plateau, les Méchants doivent l'en empêcher tout en essayant de le capturer en l'entourant avec quatre de leurs pièces, ou trois pièces plus un bord du plateau, ou trois pièces plus la case centrale, ou encore réussir à bloquer tout mouvement des Gentils. Les mouvements des pièces sont très simples, les rouges (les Gentils) bougent en premier avec des tas d'obligations pour Odin et ses généraux.

Certaines des pièces spéciales peuvent exécuter des mouvements plus compliqués, mais tout cela est parfaitement détaillé dans le manuel et très rapide à assimiler. Les pièces seront animées, tout comme les décors de fond. L'atmosphère mythologique du thème est très bien rendue.

Preview sur PC.





PRE VIEW

PSYGNOSIS :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Psygnosis a toujours été en avance sur l'évolution technique des jeux et Microcosm ne fait pas exception à la règle. Ce soft utilise la technologie développée par Psygnosis pour Fractal Engine (le jeu sur CDTV, pas encore sorti d'ailleurs) afin d'apporter des animations à couper le souffle, utilisant les capacités du CD Rom. S'il y a un jeu qui justifie pleinement l'achat d'un CD Rom pour votre PC, c'est bien Microcosm.



A première vue, Microcosm ressemble davantage à un appareil de haute technologie médicale, comme celui développé par la société EMI qui permet au docteur de regarder à l'intérieur du corps de son patient, sous n'importe quel angle, et d'obtenir une photo de cette vue. Microcosm n'est pas destiné au monde médical professionnel, mais ce sera la première fois qu'un joueur pourra admirer le travail interne du corps humain.

Mais attention, Microcosm reste, malgré ce côté scientifico-technologique, un jeu amusant et plein d'action. En fait, l'impression globale donnée par Microcosm est très proche du film Le Voyage Fantastique, où un vaisseau est miniaturisé et injecté dans le corps d'un diplomate important.



Le jeu est très axé arcade; vous devez diriger votre engin à travers les vaisseaux sanguins, les globules blancs, en essayant d'expliquer à toutes ces petites choses guerrières que vous n'êtes pas là pour faire du mal au corps dans lequel vous trainez, mais bien pour le soigner. Les globules blancs sont très têtus. Quand vous avancez à grande vitesse dans les artères, il faut faire attention à ne pas trop vous cogner contre les parois, sous peine de perdre beaucoup de votre énergie. Le jeu est très rapide, donnant un aspect vraiment réaliste à l'action.Chaque section disposera d'une représentation graphique totalement différente, comme dans la réalité, où l'on ne réagit pas de la même façon quand on traverse les fibres musculaires ou quand on massacre des anti-corps particulièrement agressifs.

Eparpillés un peu partout dans le corps humain où vous vous promenez, vous trouverez des bases qui vous permettront de changer de vaisseau; en effet, l'équipement pour traverser



news • previews

MICROCOSM

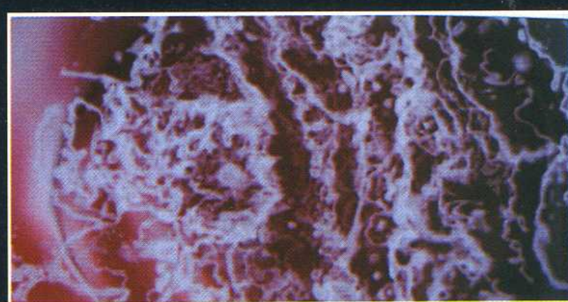


les tissus n'est pas le même que celui nécessaire pour foncer à travers les os. Vous aurez différentes missions, vous devrez trouver et soigner des parties malades du corps. Pour vous aider dans votre tâche, pour éviter que vous ne vous perdiez à chaque coin de veine, vous disposez d'un petit sonar qui vous guidera à travers le vaste complexe du corps humain.La propulsion avant est très rapide, et quelques sections du jeu peuvent être comparées à des courses de voitures, mais avec beaucoup plus d'obstacles à éviter. Vous pouvez visualiser l'ensemble du corps du patient, en vue schématique, pour trouver les tissus atteints, ou les organes endommagés.

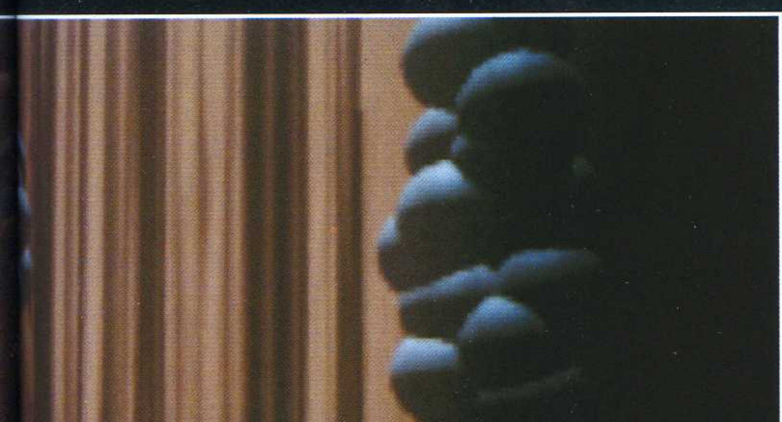
On ne vous mettra pas n'importe quel patient entre les mains, mais le Président lui-même. Autant dire que vous n'avez pas intérêt à faire un faux pas, à détruire un "truc" qui traine parce qu'il vous gonfle à zigzaguer comme ça devant vous. Atteindre le cerveau, l'endroit où se trouve le mal qui vous occupe, sera un long et difficile voyage.

La présentation du jeu vous fera baver; visuellement, cela rappelle vraiment la réalité, avec des tonnes d'images digitalisées (retravaillées, bien sûr) couplées à de très nombreuses séquences animées. La représentation en 3 dimensions est vraiment sans défaut, impeccable. Le concept du jeu et la réalisation sont nickels aussi, et l'on s'y croit vraiment quand on y joue. la fluidité parfaite des animations permet d'avancer à toute vitesse sans le moindre ralentissement, même quand des obstacles apparaissent, même quand ils sont nombreux. Les mouvements du vaisseau dépendent aussi de la densité du flot sanguin, sang qui apporte un élément de réalisme supplémentaire; votre vaisseau sera balancé de toutes parts. Si vous manquez une intersection alors que vous vous dirigez vers le cerveau, vous devrez faire de nombreux détours pour atteindre à nouveau le point où vous vous étiez trompé. Les programmeurs qui développent Microcosm ont déjà travaillé sur Awesome et Amnios, cela laisse largement supposer de la qualité de ce produit qui sortira pour la fin de l'année. On en reparlera.

Preview sur CD ROM PC







PREVIEW

EXCLUSIF

HERO

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Vous n'avez peut-être jamais entendu parler de l'équipe de programmation anglaise Kage, et pourtant, ils ont travaillé sur de nombreux softs, dont de très gros titres. Le programmeur et le graphiste ont travaillé tous les deux pour Teirtex, mais maintenant, ils travaillent pour leur propre label et espèrent bien obtenir le succès avec ce soft qui constitue leur première aventure solo dans l'édition. Parmi les titres pour lesquels ils ont collaboré, vous connaissez sûrement: Strider, Mercs et Cabal. Les deux auteurs n'ont pas travaillé que sur micro, mais aussi sur console, et leur jeu Hero sera réalisé comme un bon gros jeu d'arcade qui sera, si tout se passe bien, adapté sur Megadrive.

Le scénario du jeu se place dans le futur, où le gouvernement a lancé de nombreuses expériences pour transformer des êtres humains en super-gens-humains, mais leurs expériences ont malheureusement mal tourné. Heureusement, le programme qui a servi à l'élaboration de ces surhommes a été recopié, une backup a été effectuée (comme disent les notices). Mais, remalheureusement, paf, ce programme a été dérobé et c'est votre boulot, vous le héros du jour, de le récupérer en allant combattre un peu partout à travers 6 niveaux.



Visuellement, le jeu est très attirant et impressionnant, avec ses scrollings différentiels multi-directionnels, ainsi qu'avec sa présentation magnifique, très fidèle à la réputation de Psygnosis en la matière. Des techniques de programmation novatrices font ressembler ce jeu à un produit d'un autre monde. Par exemple, quand vous passez à travers une bouche-à-incendie, l'effet est tellement réussi, la profondeur tellement bien rendue qu'on a envie de plonger la main dans l'écran.





Le jeu n'est qu'un beat'em-up, en fait, mais avec tout de même un peu de tactique et de stratégie qui permettra de ne pas mourir d'ennui en sautant de plates-forme en plates-forme tout au long des 6 niveaux. Il y a 32 couleurs à l'écran, et chaque personnage dispose de ses propres couleurs. Un évènement assez original dans le monde des beat'em-up: vous pouvez créer votre personnage, votre propre héros, pour qu'il ait ses propres caractéristiques. Vous pouvez aussi créer un clone de Superman ou de Batman, avec la cape, le masque et tout et tout.

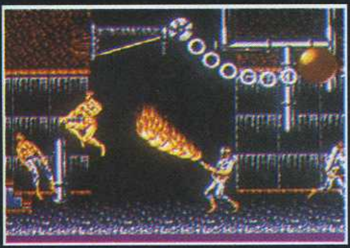
Les six niveaux forment six missions différentes en six lieux différents aussi: la ville, l'entrepôt, l'usine, les égoûts, le désert et le monde souterrain. Votre personnage a un grand répertoire de mouvements comprenant le saut, le plongeon, le coup de poing direct, l'uppercut, la défense ainsi que la possibilité de lancer un objet. Les femmes peuvent donner des coups de pied, alors que les hommes donnent des coups de poing. Vous devrez combattre toutes sortes d'ennemis, y compris les grands ennemis de milieu de niveau et les énormes ennemis de fin de niveau.

Une représentation de l'état de santé de votre personnage est sym-

news • previews



PRE VIEW



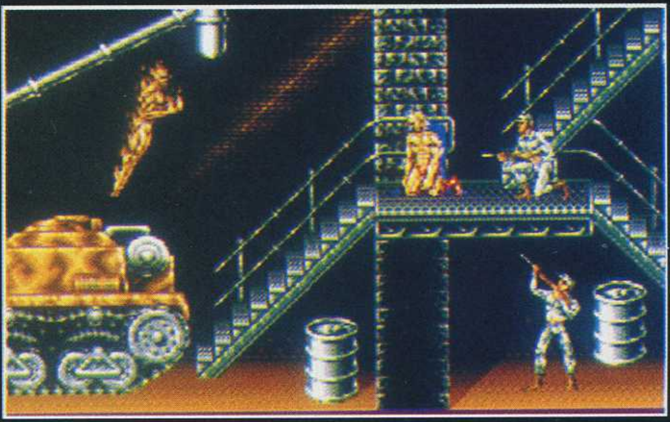
bolisée en bas de l'écran par la désormais classique barre d'énergie. Il y aura bien sûr des tonnes d'objets et de bonus à ramasser.

Comme dans tout bon jeu, le niveau de difficulté augmente au fur et à mesure que vous avancez, ainsi, même les plus mauvais joueurs pourront aller jusqu'au troisième tableau, avec un peu d'acharnement, alors qu'il faudra faire preuve de beaucoup de rapidité et d'habileté pour aller à la fin.

Chaque tableau fait environ 10 écrans par 4, ce qui est plutôt maousse, vous l'avouerez. Parmi les bonus sympas à récupérer, vous trouverez les boucliers d'invisibilité, ainsi que l'option qui permet de voler que vous pouvez acheter pendant le jeu, mais qui n'est effective que pendant quelques secondes. Ce jeu est un peu un croisement entre Strider et Final Fight, avec de nombreuses variétés d'ennemis qui agissent d'un tas de façons différentes, ce qui plaira aux joueurs les plus doués et exigeants. Ce jeu est, d'après les deux auteurs David Blan et Anthony Bow, ce qu'il peut y avoir de plus près de la qualité arcade pour amiga et il semble bien qu'ils aient raison.

Rien qu'avec des images fixes, sans les animations, Hero est impressionnant. Avec ces 6 façons différentes d'exploser les forces ennemies, vous trouverez la plupart des jeux du genre bien faibles en comparaison.

Photos sur Amiga, sortie en avril sur ST et Amiga.





AIR SUPPORT

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

L'action se situe dans un futur proche où les équipements militaires seront tels, que leur utilisation, même partielle, sera synonyme de destruction instantanée et totale. Les conflits n'ont maintenant lieu qu'à travers des simulations; de votre centre de commandes, vous pouvez





contrôler une flotte complète de véhicules hi-tech.

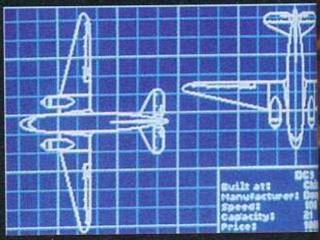
Un des modes de jeu permet de déplacer vos forces à partir d'une zone quadrillée, en déplaçant de petis sprites de la façon la plus stratégique possible. Dans ce mode, vous pouvez regarder vos usines se construire, vous pouvez modifier l'organisation de votre complexe militaire, pour qu'il soit plus adapté à la lutte contre celui de votre ennemi. Vous pouvez par exemple placer des radars sur le terrain, le but étant de les positionner le plus près possible de l'ennemi pour obtenir des informations précises et détaillées.

Au fur et à mesure du jeu, vous recevrez des ordres de missions différents, et les 20 premiers niveaux de jeu peuvent être considérés comme des niveaux d'entrainement qui vous familiariseront avec le maniement des tanks et des avions. Vous démarrez le jeu avec un seul avion, mais vous aurez l'occasion d'en construire d'autres pour en diriger jusqu'à cinq en même temps. L'écran d'options est très avancé et vous donnera toutes les informations, tous les états de vos véhicules, à chaque instant, avec des cartes panoramiques pour les surveiller. Plus vous vous habituerez à l'aspect stratégique du jeu, plus le jeu vous récompensera en faisant avancer votre grade, votre niveau.

Avec la pratique, le jeu fait ressortir sa grande profondeur stratégique; quand on entre dans le mode simulation, on retrouve les principes de visualisation chers à Psygnosis, avec les représentations en fil de fer, les lignes, qui représentent vos armées. En utilisant le mode traits, le soft gère une résolution plus faible et accroit très fortement la vitesse d'exécution et de déplacement de vos véhicules. Dans des stages plus avancés, quand vous pilotez votre avion, vous pouvez donner des instructions aux tanks qui se trouvent au sol, ainsi qu'aux autres avions pour qu'ils aillent attaquer, bombarder des points précis du décor, et vous pouvez regarder les bombes tomber de votre avion et exploser les cibles.

Vous pouvez, bien sûr, demander à l'ordinateur de gérer tous les aspects physiques du jeu et ne vous occuper que de l'aspect stratégique. Il prendra alors le contrôle des avions et des tanks pour attaquer les cibles. Reconstruire vos usines, changer leur mode de production peut s'avérer très intéressant pour la suite des évènements, quand vous avancez bien dans le jeu, quand vous vous aventurez dans d'autres régions.

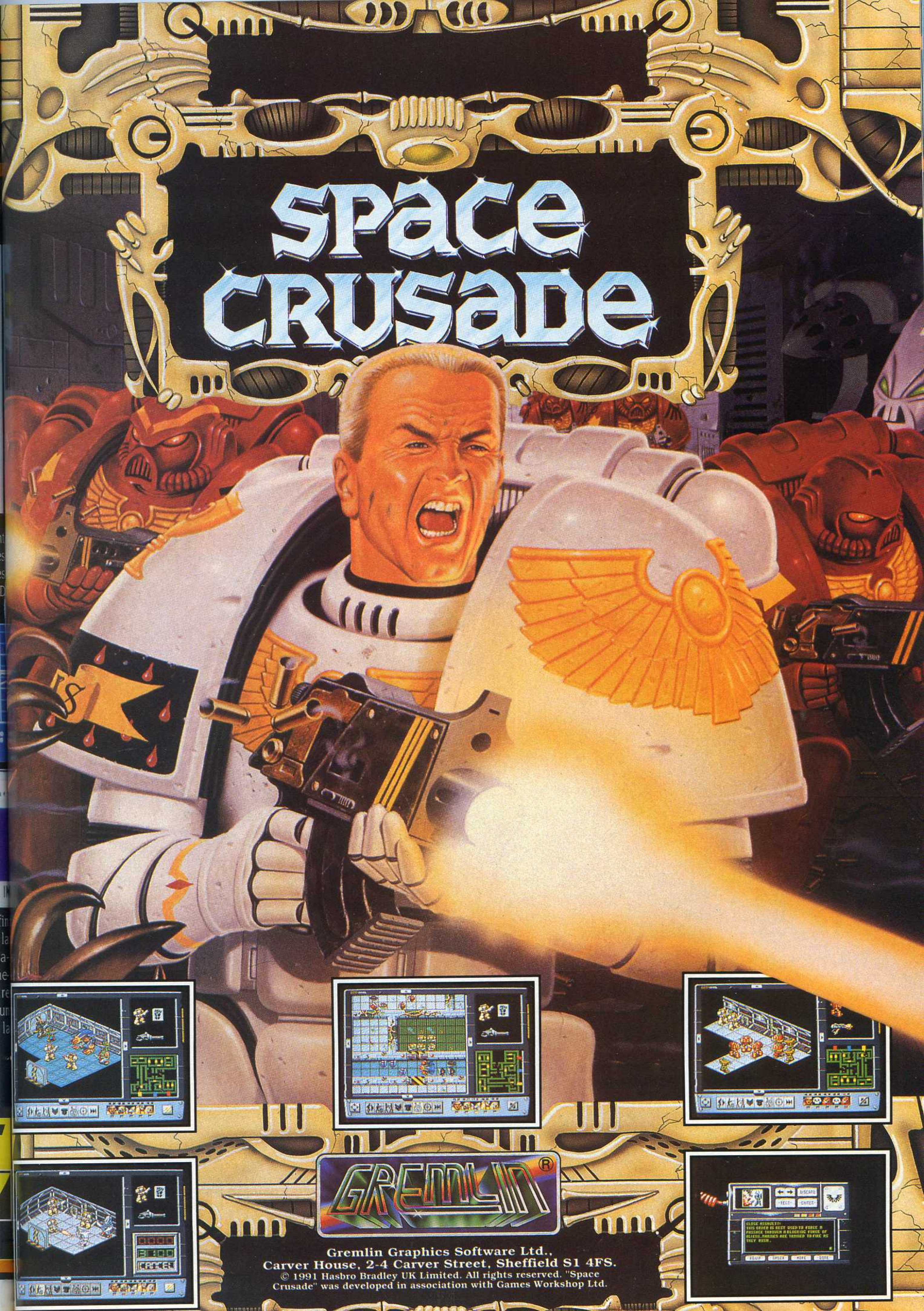
Le but du jeu est de conquérir un certain pourcentage des territoires, ou d'éliminer purement et simplem votre ennemi. Air Support utilise techniques de visualisation fract uniques qui apportent un réalisme très impressionnant.





Ce jeu est vraiment un amalgame et étudié entre la simulation e stratégie, avec, en plus, des phismes très intéressants et un ga play passionnant lorsqu'on e dans certaines séquences. Enco soft différent qui nous vient d compagnie basée à Liverpool.

Preview sur AMIGA

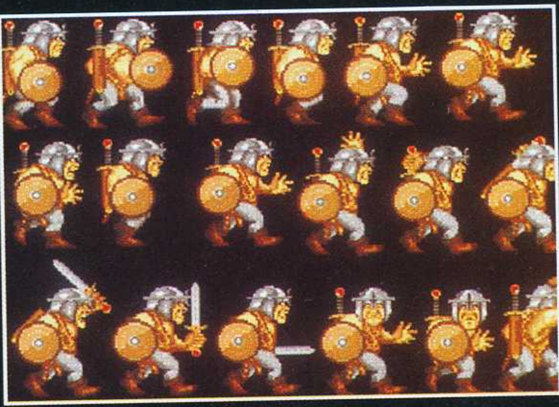


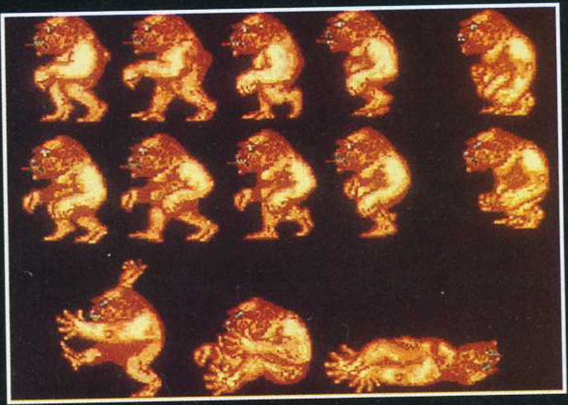
SPACE CRUSADE
GREMLIN
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1991 Hasbro Bradley UK Limited. All rights reserved. "Space Crusade" was developed in association with Games Workshop Ltd.

EXCLUSIF

AEON DESIGN :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE





Vous ne connaissez peut-être pas encore le nom de cette équipe de programmation, Aeon Design. Faisons rapidement les présentations: en ce moment, l'équipe d'Aeon Design travaille sur Son of Zeus, pour Electronic Zoo, ainsi que sur Helm the Mercenary qui fait l'objet de cet article. Le cœur de l'équipe d'Aeon Design a travaillé — ou travaille encore — sur de très grosses réalisations. Le graphiste, Brian Van de Peer a bossé sur Tip Off, pour Anco, ainsi que sur une simulation du métro londonien qui sera installée et utilisable par le public cet été, mais nous en reparlerons. Le musicien de l'équipe a aussi travaillé pour Electronic Arts, avec l'un de leurs meilleurs programmeurs.

Helm the Mercenary est un jeu d'aventure avec scrollings multi-directionnels, rempli de pièges et d'énigmes. Le joueur devra combattre d'énormes sprites, en combat au corps à corps. Le scénariste n'a pas oublié de suivre les traces de tout ce qui a pu être fait en matière de jeu d'aventure, puisqu'il faut encore délivrer la fille d'un notable quelconque. Cette fois, la belle s'appelle Amaya, et la belle est très belle, c'est d'ailleurs ce qui devra vous motiver. Ainsi que la récompense promise par son père, Don Aloneo Fuente (!) à celui qui la sortira des griffes des sorciers de la montagne, qui la retiennent prisionnière quelque part dans les terres du sud.

Le joueur dirige Helm, le héros, et devra trouver la bouteille magique qui permettra de délivrer Amaya. Mais avant d'en arriver là, Helm devra éliminer des tonnes et des tonnes d'ennemis différents: des sorciers, des singes fumant le cigare, des lézards, des égyptiens, des mauvais génies, des gardes turcs, des chauve-souris, des vers de terre géants, des démons. Arrêtons la liste içi, elle est presque sans fin.

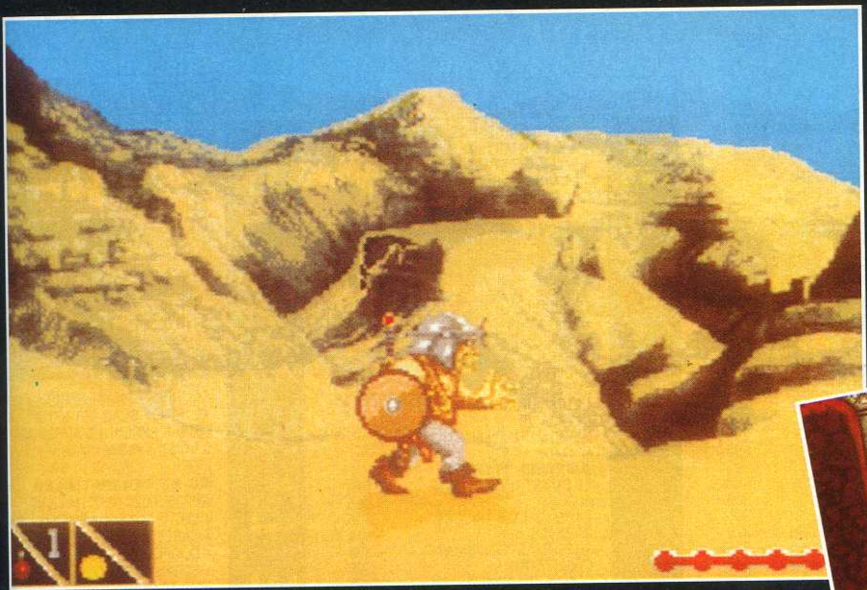
D'autres éléments du jeu auront une interactivité avec le joueur, comme des pentagones qui vous téléporteront corps et biens dans des contrées encore plus craignos. Le jeu est entre le délire amusant et les énigmes "prise de tête", vous pourrez d'ailleurs choisir des niveaux différents, l'un qui est plus près du beat-them-up, et l'autre qui se rapproche du challenge, bourré d'énigmes et d'astuces à découvrir. Il faudra aborder les deux phases du jeu pour apprécier pleinement Helm the Mercenary.

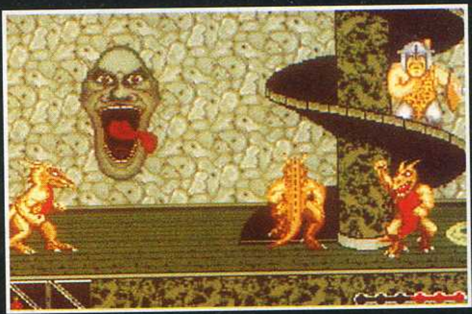
Vous partez de votre village avec l'équipement de combat et de défense le plus simple qui soit: une épée et un bouclier. Vous devrez traverser des déserts et des forêts pour atteindre la montagne des sorciers; au début de votre périple, vous rencontrerez des ennemis relativement simples à éliminer, ceci pour vous laisser entrer dans le jeu plus faci-

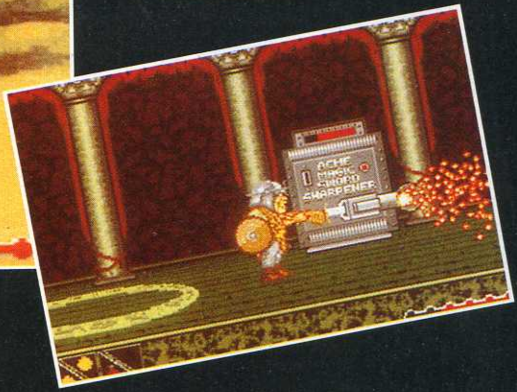




HELM THE MERCENARY







lement. Les combats auront lieu en vue de côté, avec les habituelles barres d'énergie. Si vous sortez vainqueur du combat, vous pourrez tenter de vous soigner, notamment grâce à des potions magiques. Les ennemis utilisent des armes normales, comme les épées ou les haches, mais n'hésiteront pas, selon leur niveau, à vous balancer des boules de feu ou des sorts plus atroces, même. Si vous aimez dessiner les cartes des jeux, vous serez servi, car le monde d'Helm the Mercenary est vraiment très vaste, et trouver le chemin le plus court jusqu'à la victoire est loin d'être très simple.

L'accent a été porté sur le côté amusant ainsi que sur la jouabilité. Il faudra disposer d'une machine d'1Mo de mémoire au moins, et des sorties de versions pour consoles et CDTV ne sont pas exclues. Un effort tout particulier a été porté sur la musique, puisqu'Aeon Design a fait appel à un musicien de studio.



PREVIEW

Preview sur :
Amiga / ST / PC

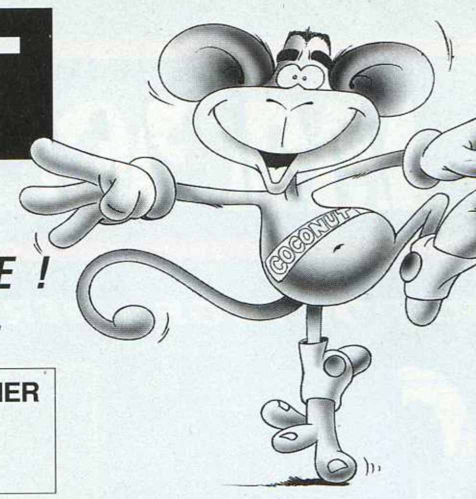




COCONUT

LE MEGA CD EST LA !

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE ! *Pour mieux te servir...*



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Mº Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

ATERIEL ET ACCESSOIRES

EGADRIVE JAPONAISE	1190
EGA CD NOUS CONSULTER	
APTATEUR CART. JAPONAISES	99
OYPAD	149
RO 1	225
RO 2 AVEC MANCHE	190
RCADE POWER STICK	379
NCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES	569

OUVEAUTES A PARAITRE
LUSIA DRAGON
ESERT STRIKE
OUBLE DRAGON
EMMINGS
ARBLE MADNESS
PEEDBALL II 50Hz
ERMINATOR
EST DRIVE II
ROUBLE SHOOTER
URBO OUT RUN
ANI WANI WORLD
ENON 2

UTRES TITRES

ATTLE MASTER	449
UCK ROGERS	639
ALIFORNIA GAMES	495
AHNA	490
EVIL CRUSH	475
ONALD DUCK / QUACKSHOT	490
1 CIRCUS	495
1 GRAND PRIX	495
22 INTERCEPTOR	495
ERY TALE	475
ANTASIA	425
IGHTING MASTER	449
OLDEN AXE 2	445
MMORTAL	490
OHN MADDEN FOOTBALL 92	475
ID CHAMELEON	490
ARIO LEMIEUX HOCKEY	490
ERCS	449
ICKEY JAP	399
HL HOCKEY / EA HOCKEY	475
UTRUN	445
GA TOUR GOLF	475
INGS OF POWER	639
OAD RASH	490
OBOCOD	475
HADOW OF THE BEAST	545
ONIC	490
PIDERMAN	425
TREET OF RAGE	490
ECMO WORLD CUP SOCCER	479
HUNDERFORCE III	490
OKI	469
NDEADLINE	545
INTER CHALLENGE	445
ONDERBOY V 60 HZ	490
S III EN ANGLAIS	625

NEC

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
CORE GRAFX + 1 JEU	990
GT TURBO + 1 JEU	2490
SUPER CD ROM + 1 CD	2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
CARTE SUPER CD V 3 .0	529
ALIMENTATION 9V 1A	150
ALIMENTATION GT TURBO 7V	120
UNIVERSAL BATTERY PACK	490
SACOCHE TRANSPORT GT	225
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

NOUVEAUTES A PARAITRE
ADVENTURE OF CHRIS
GENJI ' S JOURNEY
MAGICAL CHASE
NEUTOPIA II
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST
VALIS LEG. OF FANTASM SOLDIER

AUTRES TITRES

AFTER BURNER II	390
AVENTURE ISLAND	349
BOMBER MAN	340
CD SPLASH LAKE	445
CD SPRIGGAN	390
CORYOON	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUS 91	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	390
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
LEGEND OF TOMNA	390
NINJA GAIDEN	399
NINJA SPIRIT	390
PARODIUS	590
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
RACING SPIRIT	390
RAIDEN	399
S C I CHASE HQ II	390
S. CD GATE OF THUNDER	499
S. CD HUMAN SPORT FESTIVAL	499
S. CD POPULOUS	399
S. CD PRINCE OF PERSIA	425
S. CD R TYPE COMPLETE	425
SALAMANDER	390
SKWEEK	399
SUPER LONG NOISE GOBLIN	390
SUPER WATER BOMB	399
TIME CRUISE II	399
TWIN BEE	399

FAMICOM

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE SUPER NES OFFICIELLE LIVREE AVEC SUPER MARIO IV POUR 1490 F SEULEMENT !

JEUX + ACCESSOIRES

ALIMENTATION 9V 1A	150
ADAPTATEUR CART. JAP/USA	250
ACTRAISER	NC
ARTHUR QUEST	NC
AUGUSTA GOLF	NC
CASTLEVANIA IV	NC
CONTRA IV	NC
DRAGON BALL Z	NC
F ZERO	NC
F1 EXHAUST HEAT	NC
FINAL FIGHT	NC
GOEMON FIGNT	NC
JOE AND MAC	NC
JOHN MADDEN FOOTBALL	NC
LEMMINGS	NC
NOSFERATU	NC
PILOT WINGS	NC
PRO SOCCER	NC
SOUL BLADER	NC
SUPER ADVENTURE ISLAND	NC
SUPER FORMATION SOCCER	NC
SUPER R TYPE	NC
ZELDA III	NC

SEGA 8 BITS

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS.

JEUX

ASTERIX	345
BUBBLE BOBBLE	295
DARIUS II	345
DONALD DUCK	345
DOUBLE DRAGON	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	345
MERCS	425
MICKEY MOUSE	345
MOONWALKER	345
POPULOUS	295
PRINCE OF PERSIA	345
PSYCHO FOX	325
SEGA CHESS	395
SHADOW OF THE BEAST	345
SHADOW DANCER	345
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	345
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY III	345
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

GAMEBOY

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
LOUPE	140
ILLUMINATOR	140
LIGHTBOY (LOUPE ÉCLAIRANTE)	195
BATTERY PACK RECHARGEABLE	330

JEUX

BATMAN	265
BOULDERDASH	265
CASTLEVANIA	265
DOUBLE DRAGON	225
DUCK TALES	239
F1 RACE + QUADRUPLEUR	239
FORTIFIED ZONE	225
FORTRESS OF FEAR	225
GARGOYLES QUEST	225
GREMLINS II	265
KICK OFF	270
KUNG FU MASTER	195
RC PRO AM	245
ROBOCOP	265
SPIDERMAN	225
SUPER MARIOLAND	195
THE SIMPSONS	245
TORTUES NINJA II	275
WORLD CUP SOCCER	225

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO	2990
NEO GEO + MAGICIAN LORD	3490
MANETTE NEO GEO	390
MEMORY CARD	190

NOUVEAUTES A PARAITRE
MUTATION NATION
LAST RESORT

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	690
ASO II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1390
CROSSED SWORDS	1490
CYBERLIP	690
EIGHT MAN	1490
FATAL FURY	1490
FOOTBALL FRENZY	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	690
ROBO ARMY	1490
SENGOKU	1390
SOCCER BRAWL	1490
THRASH RALLY	1490
TOP PLAYER GOLF	1490

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK	390
BATMAN	430
BLUE SHADOW	360
CAPTAIN SKYHAWK	390
CHIP AND DALE	460
DEFENDER OF THE CROWN	430
DOUBLE DRAGON II	430
DRAGON NINJA	430
DRAGON'S LAIR	440
DUCK TALES	390
GOAL	430
GREMLINS II	430
JACKY CHAN	NC
KICK OFF	460
MANIAC MANSION	445
MEGAMAN 2	430
MISSION IMPOSSIBLE	430
POWER BLADE	390
ROBOCOP	430
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	360
SOLSTICE	390
STAR WARS	460
SUPER MARIO BROS III	430
SUPER SPIKE VOLLEY	390
SWORD AND SERPENTS	360
THE BATTLE OF OLYMPUS	390
TORTUE NINJA II	NC
TURBO RACING	390
WWF CHALLENGE CATCH	330

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR	990
ADAPTATEUR SECTEUR 9V 1A	150
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	195
UNIVERSAL BATTERY PACK	490
LOUPE MAGNIGEAR	190

JEUX

ALESTE	340
AX BATTLER	265
BASEBALL 91	245
CHASE HQ	325
DONALD DUCK	295
GALAGA	245
GG SHINOBI	245
HEAVY WEIGHT CHAMPION	290
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	295
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	260
SONIC	295
SPACE HARRIER	265
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215
WOODY POP	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

NOUVELLE ADRESSE.
SERVICE INFORMATISE.
plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL ____________________
Tél ____________________
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage *.................... +25F

* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

* 100 F pour une console

IMPRESSIONS :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Ca bosse très dur chez Impressions, pas un mois de l'année ne se passe sans que leurs programmeurs aient quelque produit intéressant à nous montrer. Toutes leurs réalisations sont de bons gros jeux de stratégies et Warriors of Releyne ne fait pas exception à la rêgle, mais cette fois, le wargame n'aura pas de support historique. Warriors of Releyne nous balance dans un monde imaginaire et féérique.

L'île de Releyne a toujours eu une existence troublée, pleine de guerres et d'embrouilles. D'un côté de l'île s'étend l'empire de Kelnish. De l'autre, s'étendent les terres noires de Dharaki, remplies de bandits, de hors-la-loi et de toutes sortes de créatures dangereuses. Les habitants de Kelnish ne foutent jamais les pieds dans cette région, et, jusqu'à il n'y a pas si longtemps, les monstres de Dharaki ne venaient pas faire traîner leurs sales tronches chez les kelnish. Tout allait bien...Jusqu'au jour où un nouveau leader s'est levé dans la région de Dharaki et a réussi à emmener derrière lui la plupart des habitants de sa région. Son but est bien loin d'être pacifique, quelque peu massacreur et envahissant. Heureuse-ment, les Wind Riders se sont levés pour défendre l'empire de Kelnish, de nombreuses créatures se sont jointes à leur lutte. La bataille est proche.



Le joueur dirige, par l'intermédiaire d'un des Wind Rider, l'armée de Releyne contre l'envahisseur Dharaki.

Il y aura trois batailles jusqu'à la victoire, mais un mode Construction Kit est disponible qui permet au joueur de modifier ou de créer de nouveaux scénarios lui-même.

Warriors of Releyne est très simple à utiliser, grâce à son système d'icones clair et limité aux plus simples instructions. Votre armée est constituée de différentes créatures, 22 catégories au total, et toutes sont magnifiquement dessinées. La carte du jeu est,



comme dans tout bon wargame qui se respecte, divisée en hexagones, et vue en perspective.

Releyne est une île, et, donc, le joueur pourra utiliser des bateaux pour transporter ses troupes jusqu'aux bases ennemies. Les décors du jeu sont très variés, déserts, forêts, avec un grand nombre de châteaux disséminés un peu partout.

La magie est omniprésente dans ce pays, et le joueur devra gérer celle-ci par l'intermédiaire des prêtres, aussi bien pour attaquer que pour se défendre. Les prêtres ont une grande variété de sorts à leur disposition, malheureusement, les sorcières qui combattront contre vous disposent elles aussi de toute



IMPRESSIONS

WARRIORS OF RELEYNE

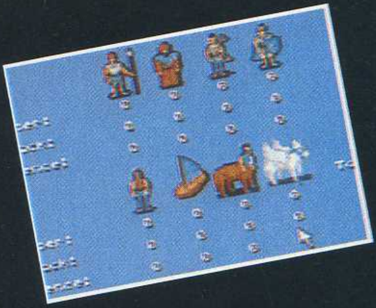
PREVIEW

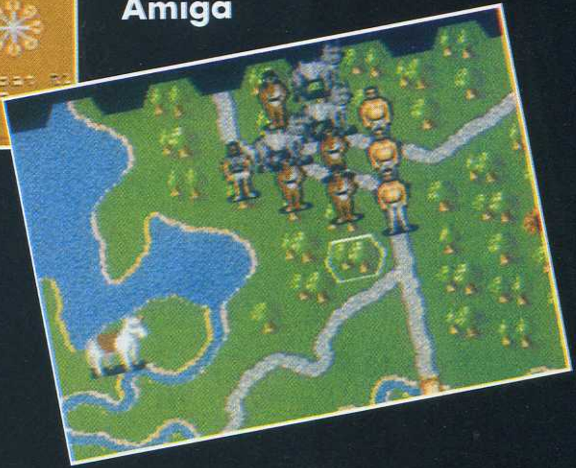
Preview sur : ST, Amiga

cette magie. En plus des deux camps en lutte, l'île est remplie de nomades qui n'auront pas d'objectifs précis, mais qui pourront s'avérer de précieux alliés si vous savez les débaucher. Il est très simple d'entrer et de manipuler Warriors of Releyne, mais les joueurs confirmés y trouveront toute la richesse qu'ils peuvent espérer.





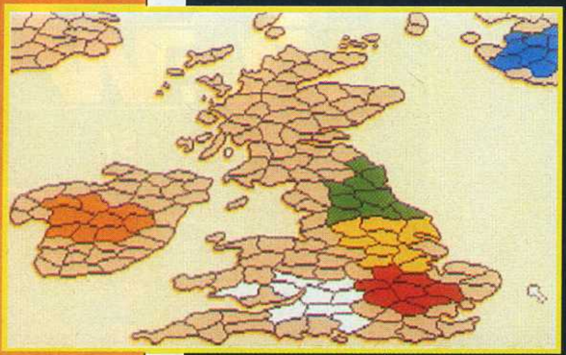




EXCLUSIF

KRISALIS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Les programmeurs de Krisalis sont tombés amoureux d'un ballon rond, en cuir, noir et blanc, superbe. Du coup, ils nous préparent deux nouvelles simulations de football qui devraient sortir dans les mois prochains. Vu le succès obtenu avec Manchester United, l'éditeur pense qu'il va bientôt disposer du meilleur catalogue de jeux de foot, recouvrant tous les aspects du sport. Mais avant d'entrer sur le gazon, faisons un petit tour du côté d'un autre produit Krisalis, un wargame médiéval qui promet énormément.

KINGDOMS OF EN

Voici la suite de Kingdoms of England, sorti il y a deux ans, et qui, il est vrai, n'a pas eu l'impact attendu par Krisalis. Plutôt que perdre du temps à se lamenter, les programmeurs se sont aussitôt remis au travail en essayant de supprimer les défauts du premier épisode. C'est réussi. Dans Kingdoms of England II, vous retrouverez la stratégie, le côté réaliste de la simulation, mais aussi de courtes scènes d'arcade.

Six joueurs peuvent s'affronter en même temps, à vous de déterminer combien seront dirigés par l'ordinateur et combien par des joueurs humains (même vaguement). Chaque joueur prend le contrôle d'un seigneur, gère ses terres et ses armées, en essayant de devenir le roi d'Angleterre et maître des terres alentours. Le jeu est basé sur des faits historiques de l'Angleterre médiévale, avec quelques légères modifications permettant de rendre Kingdoms of England II plus amusant et plus adapté à un soft micro.

L'objectif principal pour chacun des seigneurs est d'obtenir un nombre donné de territoires, ou d'éliminer tous les autres royaumes afin d'être proclamé roi. Pour cela, le joueur peut lever des armées, les entrainer au combat, envoyer des garnisons en mission sur des points stratégiques ennemis.



Vous démarrez le jeu avec quelques installations militaires, un peu d'argent, quelques soldats, des territoires, une brosse à dents et deux enclumes. Le royaume d'Angleterre est divisé en 199 territoires, et vous pouvez consulter une carte avec toutes les divisions ainsi que les positions des 6 joueurs. La partie stratégique du jeu ne se limite pas à tenter de gagner un maximum d'argent pour payer ses armées, mais aussi à faire fructifier les terres, à organiser les récoltes pour nourrir votre peuple. Plus vous gagnez de territoires, plus vous disposez de gens à votre service, plus vous avez de bouches à nourrir. Le problème est que certaines régions sont moins fertiles que d'autres; vous devrez alors montrer vos talents de gestionnaires pour répartir vos richesses dans tous vos territoires.

Il est possible de rechercher de l'or et autres métaux en construisant des mines, mais tout l'argent que vous investirez dans ces travaux peut être



news • previews





AND II - VIKINGS : FIELDS OF CONQUEST

perdu si le lieu s'avère démuni de toute richesse. D'autres matériaux de base seront nécessaires à votre développement, comme le bois par exemple. Il faudra donc se battre pour conquérir des territoires boisés et pleins de forêts.

De nombreux menus vous permettent de vous informer à tout moment sur l'état de vos armées, l'état de santé du peuple, votre équipement militaire, le niveau des taxes que vous imposez aux paysans et vous pouvez avoir une vision globale de votre position par rapport aux autres prétendants au trône d'Angleterre. Les armées sont composées d'archers, de piquiers, de chevaliers qui ont tous besoin de matos pour combattre; il faudra donc investir pour avoir des hommes performants. Si vous ne disposez pas de mines suffisemment productives, vos chevaliers devront alors combattre sans armures; autant dire qu'ils se feront désarçonner dès les premiers assauts. La gestion de l'argent est très important, se payer une armée ou en louer une coûte cher, par exemple, une catapulte coûte 18 pièces d'or alors qu'un simple soldat ne vous demandera qu'une pièce d'or.

Mais les combats n'auront pas seulement lieu sur le plancher des vaches anglaises, vous pouvez construire des ports, des bateaux, des flottes entières pour attaquer les territoires proches du pays.

En plus de l'énorme processus stratégique à mettre en œuvre pour gagner, vous devrez veiller au moral de vos troupes et de votre peuple. Vous devrez diriger, manipuler, commander différentes catégories d'individus, et chacune demandera une approche diplomatique différente. Ce jeu intègre de nombreux paramètres réalistes des intéractions avec les individus. A vous de prouver que vous êtes capable de remplir cette tâche, que vous avez l'envergure d'un grand roi d'Angleterre.



PRE VIEW

Preview sur Amiga





JOHN BARNES

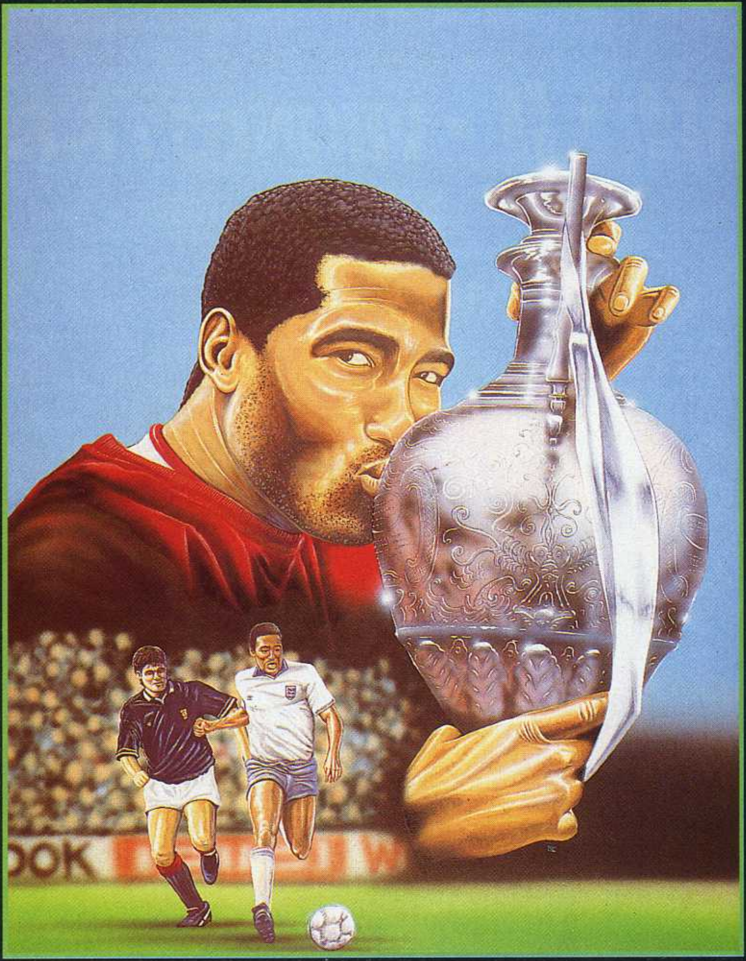


Les habitués des compétitions internationales connaissent sûrement le nom de ce joueur. Il est sans conteste le plus talentueux de tous les joueurs qui frappent le ballon pour l'Angleterre.

Ce jeu est vraiment la continuation logique de Manchester United in Europe, d'ailleurs, de nombreuses routines de celui-ci ont été utilisées pour la réalisation de John Barnes. Il est vrai qu'il est inutile de tout reprogrammer quand on dispose déjà d'un bon soft à la base. Pour contrôler les joueurs, vous disposerez de l'habituelle vue de dessus, mais elle sera inclinée pour qu'on puisse admirer les visages des footeux. Parmi les éléments supplémentaires par rapport à Manchester United in Europe, vous trouverez 100Ko d'effets sonores qui devraient grandement augmenter le réalisme du soft.

Le mode de contrôle est très soigné et, pour la première fois, les joueurs disposant d'un joypad Megadrive pourront le brancher sur leur ordinateur et bénéficier ainsi de boutons de contrôle supplémentaires. Une option de réglage du mode de contrôle au joystick et à la souris est aussi disponible (vitesse, sensibilité, etc...). Avec un joystick à deux boutons, vous pourrez déclencher des tirs qui envoient la balle loin et haut et des tirs courts pour les passes. L'intelligence du jeu de l'ordinateur a elle aussi été très soignée; il sera alors très difficile de battre les équipes qui seront dirigées par votre bécane. Avant de commencer une partie, vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté.





Les mouvements des joueurs sont beaucoup plus rapides sur cette version, le gardien de but sera capable de plonger sur la balle et de la recouvrir si vous tentez de le dribbler, et son répertoire de plongeons est beaucoup plus imposant et impressionnant.

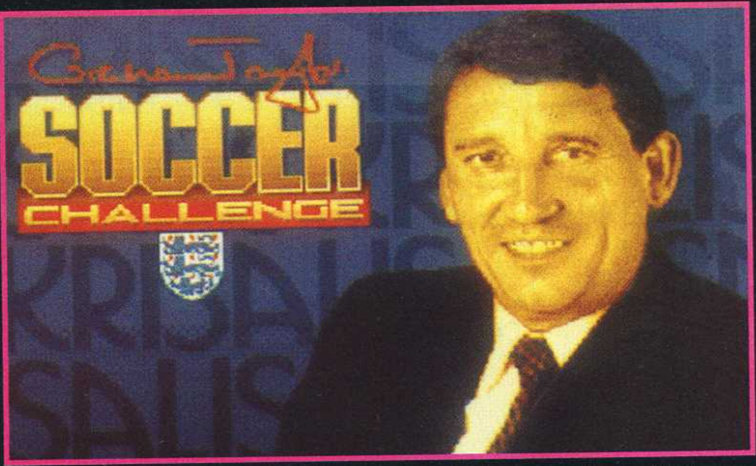
En plus de tous les éléments d'habileté et de rapidité, le joueur devra considérer un facteur supplémentaire: la météo. Les autres jeux de foot qui ont tenté d'intégrer cet élément se sont un peu ramassés. Ici, dans John Barnes de Krisalis, le joueur verra par exemple l'écran s'assombrir lentement, alors que la pluie commencera à tomber doucement. Les rebonds de la balle et les déplacements des joueurs seront alors réellement modifiés. Les tackles seront beaucoup plus longs, par exemple.

Preview sur Amiga - ST





GRAHAM TAYLOR



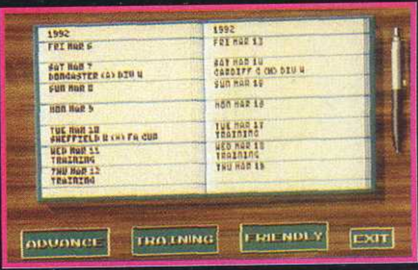
Avant de devenir le manager actuel de l'équipe d'Angleterre, Graham Taylor s'est illustré dans de nombreux clubs du plus haut niveau. Il était donc tout à fait légitime et prévisible de voir débarquer un logiciel portant son nom et plaçant le joueur dans la peau du célèbre meneur d'hommes. Les français fanas de simulations seront peut-être un peu déçus de ne pas voir leurs clubs et leurs compétitions intégrés dans le soft, mais ils seront sûrement impressionnés par les nombreuses possibilités de réglages, notamment les changements de noms des joueurs et des équipes, ce qui arrange tout.

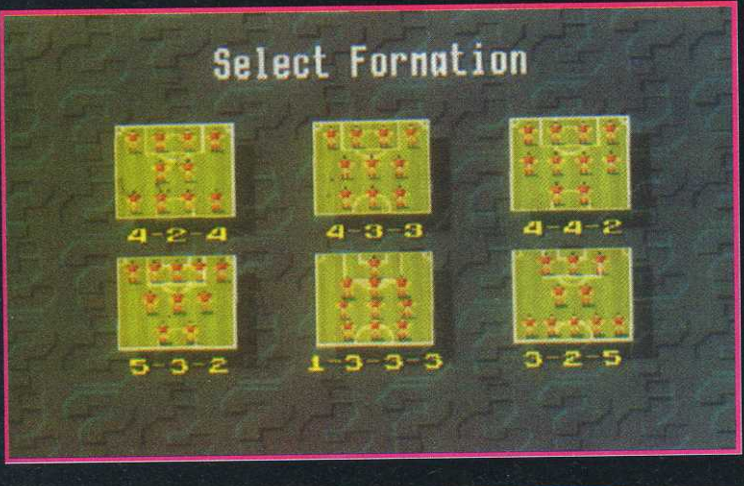
Ce jeu risque de devenir la référence du genre tant les données sont nombreuses, ce qui pousse le réalisme très très loin. L'effort a été porté sur l'intelligence artificielle du soft, mais aussi sur la masse incroyable de statistiques que les programmeurs ont intégrées dans Graham Taylor. Le joueur commence en quatrième division et doit mener son club jusqu'à la première division, et, si possible, tout en haut du classement. 3000 joueurs de la ligue anglaise sont intégrés dans les données de Graham Taylor avec toutes les statistiques les concernant. Chaque joueur est défini par 8 facteurs d'agilité; vous devez donc régler des entraînements en fonction des compétences de chacun pour bien préparer votre équipe. Ainsi, vous améliorerez leurs capacités aux tirs, passes, tackles. Les gardiens de buts aussi peuvent améliorer leurs performances par l'entraînement. Si vous êtes suffisemment doué, vous pouvez faire naître un joueur international, ce qui ne manquera pas de rapporter prestige et brouzoufs à votre club, et BMW à votre femme. Il est donc possible de dealer dans le marché international des joueurs, soit pour acheter, soit pour vendre. Le programme prend en compte bien des données; pour le transfert, par exemple, un joueur pourra refuser de venir dans votre club parceque vous êtes au nord du pays et lui au sud. Il faudra augmenter son salaire pour le débaucher. L'ordinateur se charge de la gestion de toutes les autres équipes, et il fait ça bien. Il faudra donc éviter de négliger des paramètres sous peine de voir son équipe plonger au fin fond du classement de la quatrième division poule Z, juste en- dessous de Zone London Banlieue Football Club.

A tout moment, vous pouvez demander un rapport sur l'état médical de tous les joueurs, ainsi que les données du club sur les 7 saisons passées. A la fin de chaque match, un compte-rendu de la presse vous donnera des appréciations pertinentes et évoluées sur le jeu. Si vous arrivez en haut des classements, vous mènerez votre équipe en compétition européenne; là, le programme est encore présent et poussera la simulation jusqu'au bout.

Vous pourrez parler aux joueurs de votre équipe, pour décider d'une stratégie à suivre, ou organiser des conférences de presse. Si vous devenez un bon manager, d'autres équipes vous feront des propositions et tenteront de vous acheter. Si vous chutez au plus bas, le directeur de Zone London Banlieue Football Club vous proposera quelque chose, peut-être.

Preview sur Amiga - ST





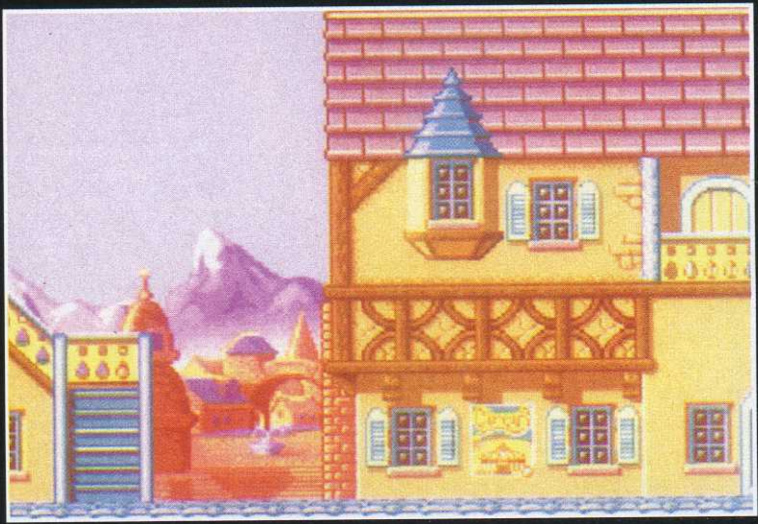


En chantier

MILLENIUM : JAMES POND-

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Si vous n'aimez pas le poisson, vous allez souffrir; car nous allons vous présenter en détail, pendant plusieurs mois, le travail qu'effectuent les programmeurs de Millenium pour les prochaines aventures de leur héros James Pond la sardine.



Voici le troisième volet des aventures d'un personnage culte qui monte: James Pond, la sardine au sourire qui tue. Comme dans les épisodes précédents, ce jeu est bourré d'humour, de gags, de sprites colorés et d'un intérêt de jeu très élevé. Le jeu est composé de plusieurs épreuves sportives, chaque épreuve mettant à rude épreuve votre adresse et vos réflexes.

Certaines épreuves se déroulent grâce à des scrollings différentiels horizontaux ou verticaux, d'autres sont en vue fixe ou en vue de dessus. James devra concourir avec d'autres agents marécageux: grenouilles, calmars, requins, etc... Les épreuves d'équipes verront s'affronter les Codfathers aux Shrimpsons (note pour les anglophobes: double jeu de mot merveilleux, puisque 'Cod' veut dire morue, et que 'shrimp', en anglais, est une petite crevette grise. Les programmeurs avaient déjà annoncé la couleur avec le titre, puisque 'offishal' est aussi un jeu de mots magnifique entre 'official' et 'fish' qui veut dire poisson). La plupart des épreuves accepte le mode simultané à deux joueurs, toujours passionnant pour ce genre de jeu.

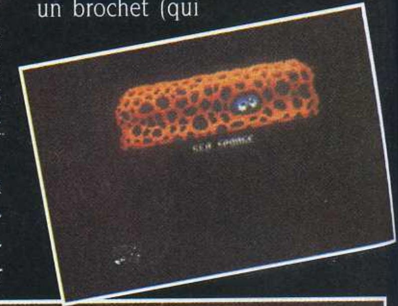
Les épreuves auront lieu dans la ville d'Atlantis qui voit son stade principal construit dans une immense baleine qui a prêté ses entrailles pour l'évènement. Lors de la compétition par équipe, vous aurez trois personnages à diriger, chacun ayant sa spécialité: la grenouille est experte du saut en longueur et en hauteur; le poisson, très balèze, sera utile pour porter des poids ou lancer des objets; par exemple.

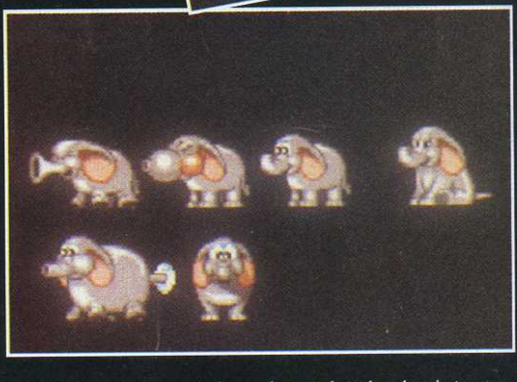
Pour passer d'une compétition à l'autre, il faut se qualifier et, donc, réaliser une épreuve en un temps donné ou marquer un score minimum; les joueurs disposent de trois essais, en général, pour les épreuves sur piste.

Les gagnants verront leurs efforts récompensés par une courte cérémonie de remise des médailles, après chaque épreuve.

Dans la version finale, les joueurs pourront s'affronter dans 10 épreuves différentes, toutes aussi klonks et déjantées. Le 100 mètres Splash, où les concurrents doivent courir sur l'eau le plus rapidement possible. Le plongeon, où les concurrents prennent de la hauteur en rebondissant sur le bec d'un canard qui fait office de planche, et évoluent dans les airs pour effectuer les plus belles figures possibles, tout en faisant bien attention de retomber au moment de l'arrivée de la vague. Le lancé du javelot, où notre ami James le poisson doit envoyer un brochet (qui sert donc de javelot) le plus loin possible. Le 200 mètres haies, où des grenouilles affrontent des crapauds, l'air de dire «et alors, hein? Qui a les plus grandes jambes?».

Rendez-vous le mois prochain avec une version plus avancée de ce jeu délirant.

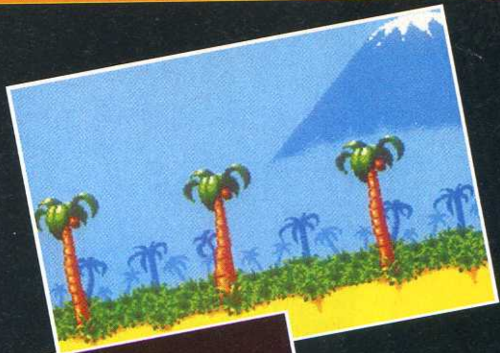


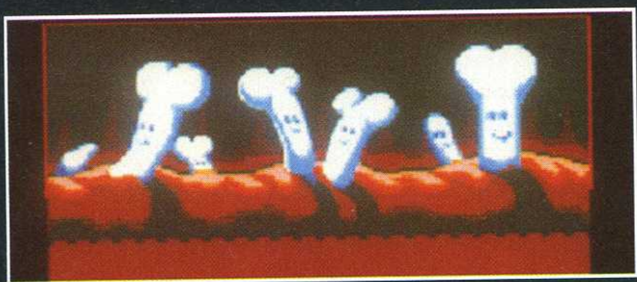


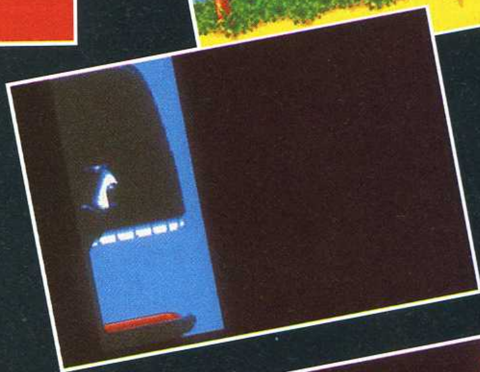
MILLENNIUM

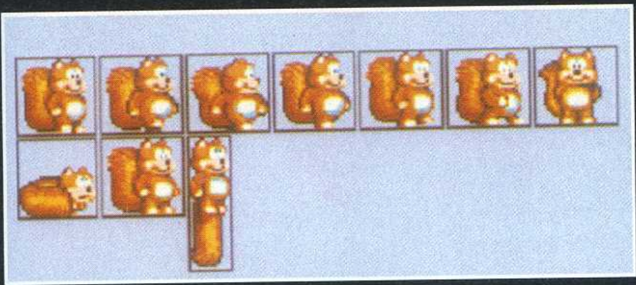
OFFISHAL UNDERWATER SPORTS 92

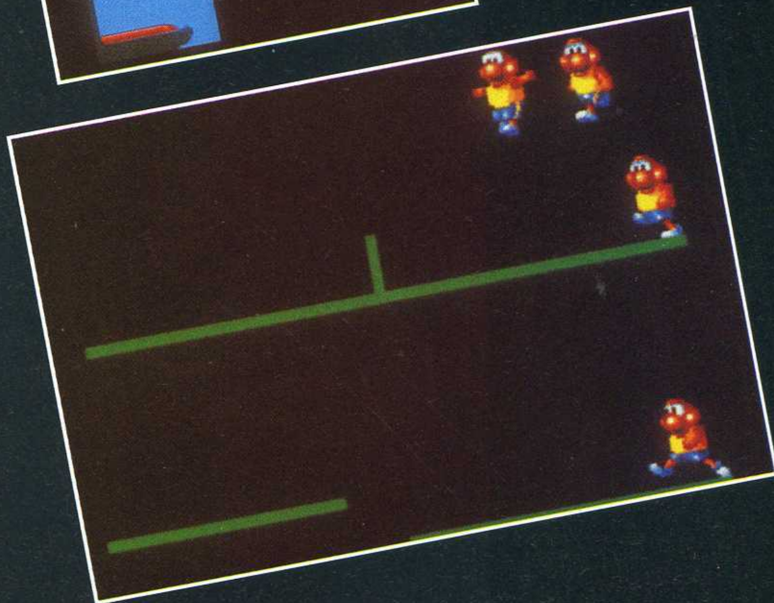












PREVIEW

Preview sur Amiga/ST







En chantier

LORICIEL : ENTITE

PROPOS RECUEILLIS PAR T.S.R.

INTERVIEW DE NOEL BILLY, CREATEUR DE L'ENTITE



La rumeur courait que chez Loriciel, au coeur des laboratoires enfumés, se préparait quelque chose d'étonnant et de détonnant. Les quelques indices que nous pûmes récolter nous indiquèrent qu'un jeu nommé Entité était en train de naître quelque part à Rueil Malmaison, là où Loriciel tient ses quartiers. Guidés par l'instinct Joy, nous nous sommes rendus sur place où nous avons fait la rencontre d'un singulier personnage. Ce personnage se nomme Noël Billy (et non pas David Fernandes comme on aura pu le lire ailleurs, car ce David Fernandes est le programmeur dont nous aurons l'occasion de reparler). Retenez bien ce nom, car il se pourrait fort bien qu'on en entende à nouveau parler à l'avenir. Derrière cette paire de lunettes se cache un concepteur de jeux vidéo comme il y en a peu. Un de ceux qui connaissent encore l'ancestral secret de la réussite dans le monde du jeu vidéo, celui qui sait mêler le bien fait à une jouabilité extrême. Nous n'avons, en faisant sa rencontre, pas résisté à l'envie de lui poser quelques questions, histoire d'en savoir un peu plus sur le fameux Entité.

JOY: Hi Noël! Tu t'es lancé dans une grande aventure avec Entité. C'est la toute première fois pour toi, non?

Noël: Oui, c'est vrai, c'est la première fois que je me lance dans un tel travail. Mais, pour tout avouer, c'est quelque chose qui me tentait déjà depuis très longtemps.

JOY: Pourrais-tu nous dire en quelques mots quel genre de jeu est, et sera en définitive, Entité?

Noël: Entité, c'est un beat them up se déroulant sur cinq niveaux qui compteront chacun plus de cent écrans différents. De quoi voyager! Il ne faudra pas se contenter d'être adroit au tir, mais il faudra être rapide et ingénieux puisque le jeu combine aussi un aspect de jeu de plates-formes et d'enquête (sous la forme de recherche d'objets ou de passages secrets).

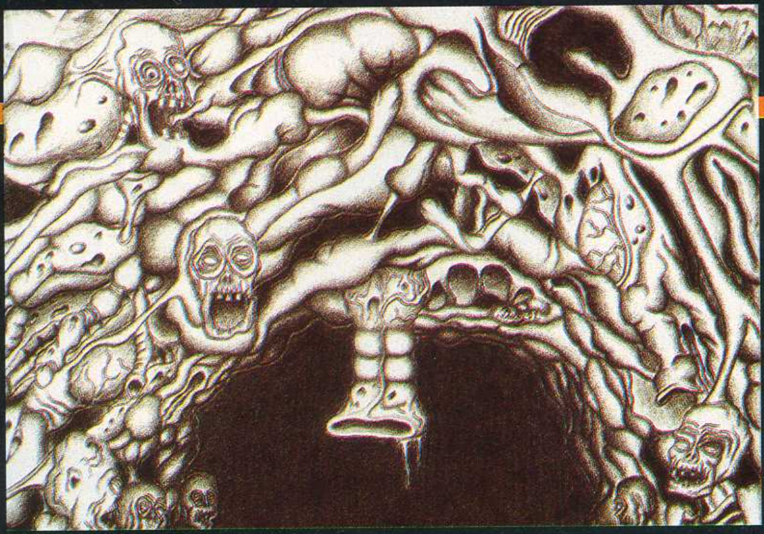




JOY: Et le scénario?

Noël: L'histoire, en bref, c'est un combat d'êtres plus ou moins divins. Celui animé par de bons sentiments parviendra à vaincre l'Entité, le Mal personnifié. Enfermé pendant des millénaires dans un monolithe sur une planète lointaine, l'Entité, en aspirant l'énergie de cette planète, va gagner en puissance et parvenir à se libérer. L'être qui l'avait vaincu n'a









plus de pouvoir pour la vaincre et, alors que l'Entité veut s'en prendre à la Terre, cet être décide de déléguer ses pouvoirs à une humaine, par le biais d'un sceptre magique. Avant le combat final, il faudra partir pour une quête qui, à chaque fois, se déroulera dans un univers différent.

JOY: Tu as travaillé seul sur ce projet? Histoire, monstres, décors... tout est de toi?

Noël: De bout en bout, j'ai tout fait seul. J'avais, et j'ai toujours, l'inspiration, alors, ça n'a pas posé de problèmes majeurs de travailler en solitaire. Au contraire!

JOY: Quand on voit tes dessins, on se croirait chez Lovecraft ou alors au coeur de la préhistoire. Où as-tu trouvé toute cette inspiration?



Noël: J'ai pratiquement inventé tous les monstres, hormis ceux tirés de livres sur la préhistoire comme le Tyranosaurus Rex. Pour ceux-là, j'ai une bibliothèque plutôt pas trop mal fournie. Par contre, le reste, je l'ai inventé. Il y a certainement des ressemblances avec certains illustrateurs mais "toute ressemblance avec des dessins existants ou ayant existé..."

JOY: Chapeau! Mais tu ne préférais pas tout dessiner directement par ordinateur, à l'aide de Deluxe Paint II (ou III) directement?

Noël: Pour les dessins comportant trop de détails, c'était plus simple de les dessiner à la main puis de les scanner. Après, il suffisait de les retravailler au pixel en insistant par exemple sur les dégradés de couleurs. D'une part cette technique est moins laborieuse, d'autre part le résultat est nettement plus beau.

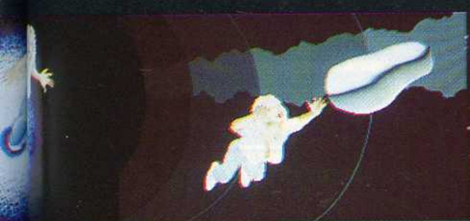
JOY: Quand on voit le résultat, on se dit que tu as travaillé dessus d'arrache pied! Alors, combien de nuits blanches?

Noël: J'ai commencé à travailler sur Entité il y a approximativement un an et demi. Mais au début j'y allais tranquillement. Depuis les sept derniers mois, je ne fais plus que ça, mais pas au point d'en passer des nuits blanches. Une fois que tu passes la journée dessus, tu aimes bien te coucher après!

JOY: Tu étais sans doute inspiré par le personnage central du jeu? D'ailleurs, pourquoi avoir choisi une femme (et qui plus est, une jolie) et non pas un malabar schwazeneggerien comme on en voit habituellement?

Noël: Tout d'abord, parce que la féminité du personnage lui donnait plus de grâce et d'allure, ce qui ne gâchait rien, je pense que vous êtes d'accord. Et puis, justement, ça changeait aussi des sempiternels massacreurs aux muscles proéminents.

PREVIEW

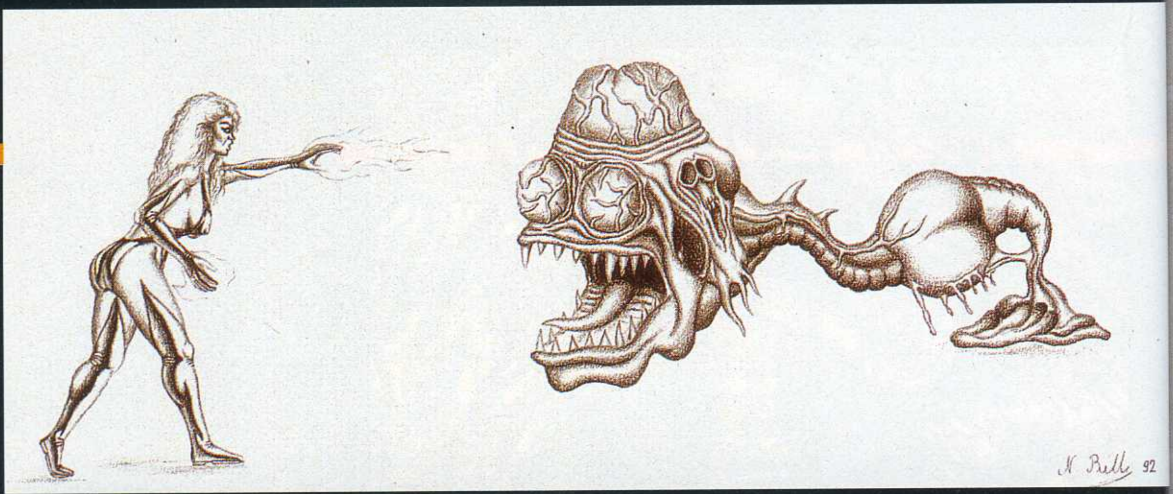








En chantier



JOY: Cette héroïne, justement, est celle que tu avais imaginée dès le déut? Idem pour le scénario? Ou bien, est-ce que tout a évolué entre l'idée de base et sa mise en forme, au fur et à mesure de la réalisation?

Noël: Pratiquement rien n'a changé. A la base, il y avait un homme et une femme. Pour des raisons de programmation, j'ai dû supprimer l'homme. Quant à la femme, seule sa tenue a subi certaines modifications. Sinon, tout est resté identique.

JOY: Les contraintes techniques vont donc modifier ton jeu? Dans quelle mesure?

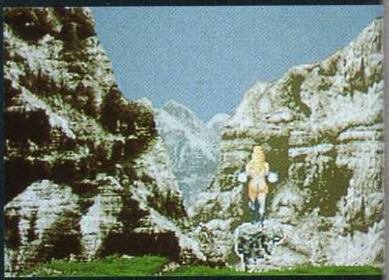
Noël: Il ne faut pas que le jeu prenne trop de place en mémoire, sinon, personne ne pourra l'utiliser. Alors, il faut gagner un maximum en mémoire lors de certains passages. Ce sont principalement les couleurs -elles prennent pas mal de place en mémoire- qui vont souffrir de ces contraintes. Mais rien de dramatique. La version PC que nous préparons n'en sera pas moins riche en couleurs!

JOY: Quand tu programmais seul, tu te préoccupais déjà de certains problèmes de mémoire?

Noël: J'avais plus que des problèmes! J'ai tout fait sur mon Amiga 500 gonflé à un méga. J'ai, entre autres choses, fractionné toutes mes animations pour pouvoir les finir. Il a fallu aussi que je fasse attention aux couleurs, mais ça n'a pas toujours été facile. Je voulais que tout soit le plus réaliste possible et, par conséquent, il me fallait pas mal de teintes différentes.

JOY: Hormis l'Amiga, tu as aussi travaillé sur une autre machine, car Entité ne sera pas seulement sur Amiga, non?

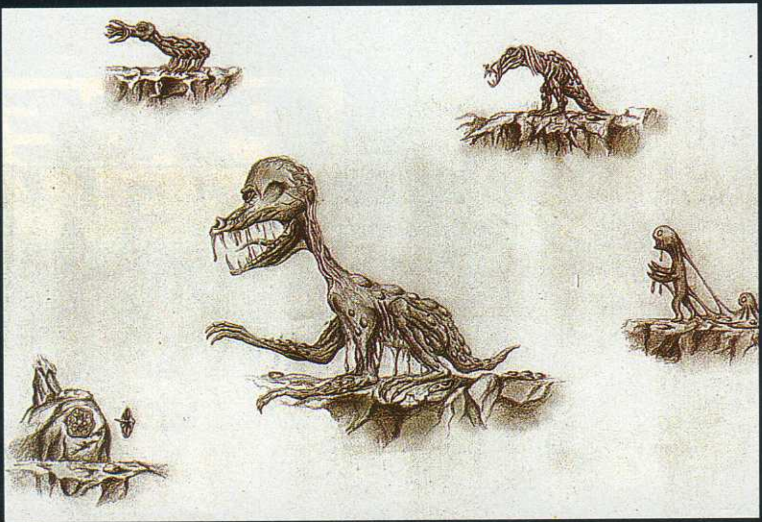
Noël: J'ai aussi travaillé sur le PC d'un de mes copains, histoire de voir ce que pourrait donner une version PC. J'ai pris ce que j'avais fait sur mon Amiga, je l'ai converti et j'ai tout retravaillé. C'est plus que concluant!





JOY: Cela veut dire qu'il y a encore pas mal de boulot en perspective! Alors, en attendant le numéro 28 de Joy pour la suite de la progression d'Entité, bonne continuation et salut!

Noël: Merci et à bientôt!





PRE VIEW

JEUX CRACK

BANDE DE VEINARDS !

GAGNEZ JUSQU'A 1000F

PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...

Salut les bidouilleurs,
Et nous voilà encore réunis pour un super numéro dans lequel nous vous avons publié les solutions complètes de Monkey Island II, Another World, Gobliiins et Conquest of Longbow. Eh oui, Monkey Island II, déjà. Eh oui. Y en a qui vont nous reprocher de publier les solutions trop tôt. Qu'est-ce que vous faites, quand vous ne voulez pas regarder une émission à la télé? Vous l'éteignez? Bon, ben éteignez Joystick. Vous préférez la garder pour plus tard? Vous n'avez qu'à l'enregistrer sur une cassette vidéo – ce qui, dans le cas de notre estimable revue, consiste à la ranger dans un placard en attendant que vous jugiez le moment venu.
Parce que sur le 3615 Joystick, les questions, c'est que ça: "v'z'avez pas la soluce de Monkey Island? Ou de Another World? Ou de Gobliiins?". Alors le pauvre Mic Dax est en train d'en perdre ses cheveux, et c'est vraiment dégueulasse, parce qu'il n'en a déjà pas beaucoup. Donc, voilà, si c'est trop tôt, gardez-les au chaud; sinon, bon fun!

Danboss & Danbiss



COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).
Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC +

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

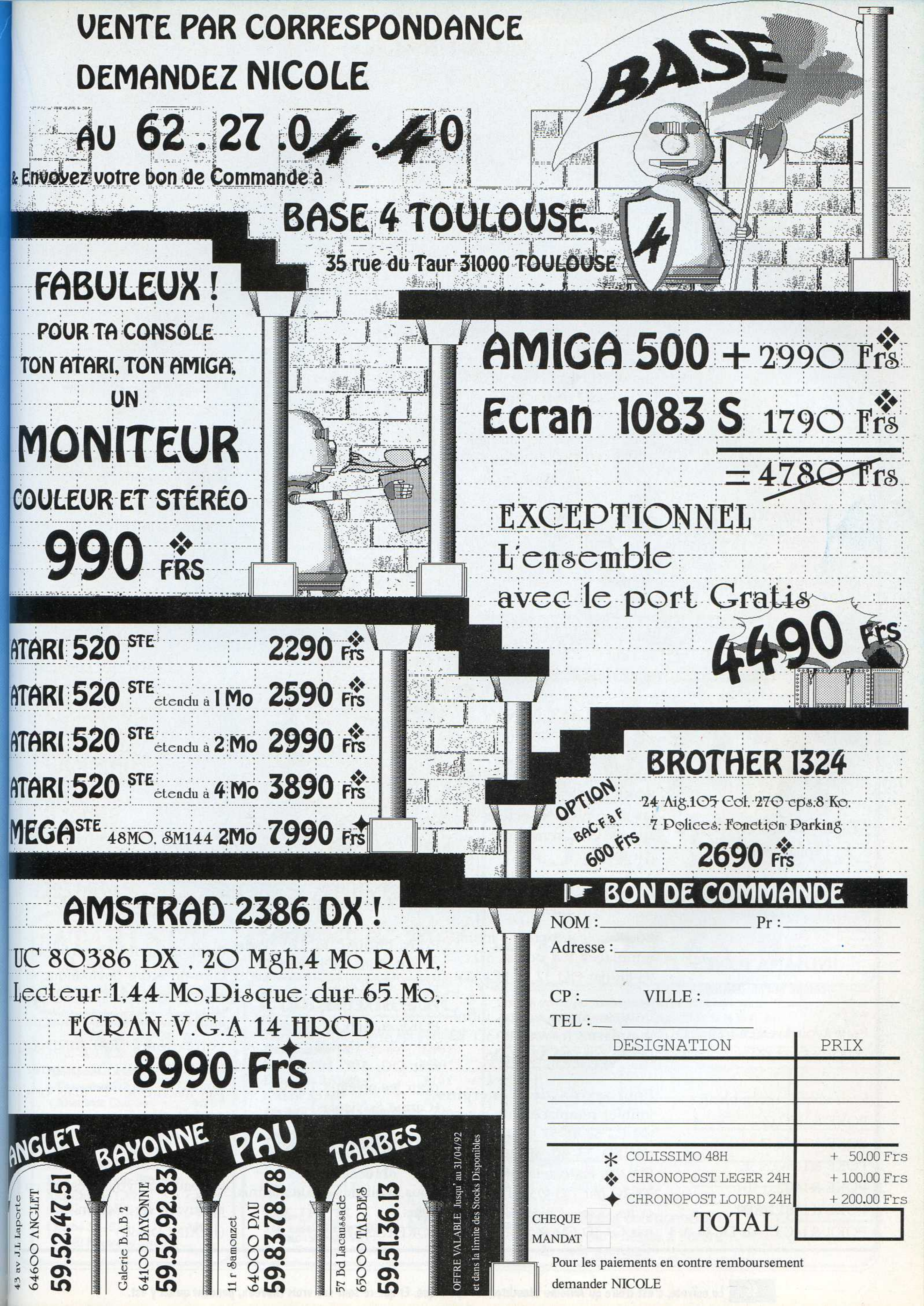
Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

Le bonheur, c'est de s'apercevoir que le virus qui est en train de détruire tout le disque dur depuis dix minutes n'est en fait qu'un bouquin qui appuie sur la barre d'espace.


VENTE PAR CORRESPONDANCE
DEMANDEZ NICOLE
AU 62.27.04.40
& Envoyez votre bon de Commande à
BASE 4 TOULOUSE,
35 rue du Taur 31000 TOULOUSE
BASE
4
FABULEUX !
POUR TA CONSOLE
TON ATARI, TON AMIGA,
UN
MONITEUR
COULEUR ET STÉRÉO
990 FRS
AMIGA 500 + 2990 Frs
Ecran 1083 S 1790 Frs
= 4780 Frs
EXCEPTIONNEL
L'ensemble
avec le port Gratis
4490 Frs
ATARI 520 STE 2290 Frs
ATARI 520 STE étendu à 1 Mo 2590 Frs
ATARI 520 STE étendu à 2 Mo 2990 Frs
ATARI 520 STE étendu à 4 Mo 3890 Frs
MEGA STE 48MO, SM144 2Mo 7990 Frs
BROTHER 1324
24 Aig.105 Col. 270 cps.8 Ko.
7 Polices, Fonction Parking
2690 Frs
OPTION
BAC F à F
600 Frs
AMSTRAD 2386 DX !
UC 80386 DX, 20 Mgh.4 Mo RAM,
Lecteur 1,44 Mo,Disque dur 65 Mo,
ECRAN V.G.A 14 HRCD
8990 Frs
BON DE COMMANDE
NOM : Pr :
Adresse :
CP : VILLE :
TEL :
DESIGNATION
PRIX
COLISSIMO 48H + 50.00 Frs
CHRONOPOST LEGER 24H + 100.00 Frs
CHRONOPOST LOURD 24H + 200.00 Frs
CHEQUE
MANDAT
TOTAL
Pour les paiements en contre remboursement
demander NICOLE
ANGLET
43 av J.L Laporte
64600 ANGLET
59.52.47.51
BAYONNE
Galerie B.A.B 2
64100 BAYONNE
59.52.92.83
PAU
11 r Samonzet
64000 PAU
59.83.78.78
TARBES
57 Bd Lacaussade
65000 TARBES
59.51.36.13
OFFRE VALABLE Jusqu' au 31/04/92
et dans la limite des Stocks Disponibles

JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

CRAFTON ET XUNK
compil LES FANATIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &7ECF,Ø
ou aller en piste 16 secteur 44 adresse &CF: remplacer le 77 par ØØ

ONE
compil ONE-TWO

Pour être invulnérable :
POKE &54FA,Ø

BARBARIAN II
compil ONE-TWO

Pour avoir des vies infinies :
POKE &432F,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &3D92,Ø
POKE &3EØC,Ø
POKE &3E48,&27
POKE &3E5A,&27
POKE &57CE,Ø

FIRE AND FORGET 2
compil ONE-TWO

Pour avoir des vies infinies :
POKE &4425,Ø

INDIANA JONES
compil SUPERHEROES

Pour avoir les vies infinies :
POKE &31AA,Ø

Pour choisir son tableau :
POKE &1482,Ø
POKE &14C4,Ø
POKE &148Ø,&3E
POKE &14C2,&3E
POKE &1481,TAB
POKE &14C3,TAB DE Ø A 3

STRIDER 2
compil SUPERHEROES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &24C,Ø
POKE &258,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE &12E6,Ø

THE SPY WHO LOVED ME
compil SUPERHEROES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &123C,Ø a chaque niveau ou aller piste 5 secteur &C1 adresse &13C remplacer le 3D par ØØ
piste 12 idem
piste 19 idem
piste 26 idem
piste 33 idem

Pour passer au niveau suivant :
POKE &12Ø8,&C3

THE LAST NINJA 2
compil SUPERHEROES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3C9C,Ø
ou aller piste 8 secteur &41 adresse &9C remplacer le 35 par ØØ

WRESTLEMANIA

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3D 32 93 FE par ØØ 32 93 FE.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 32 Ø6 16 par ØØ 32 Ø6 16.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets Ø2 C2 52 45 57 49 4E 44 2Ø par FD 77 2C 3E 2Ø 32 2F ØA C9, les octets D6 Ø3 FD 77 2C par D6 Ø3 CD 9C ØE et les octets C8 3D FD 77 2C par C8 3D CD 9C ØE.

Pour choisir le Level de départ, remplacez les octets 9Ø ØØ ED BØ 3E ØC par 9Ø ØØ ED BØ 3E XX et les octets ØC CA 8C Ø9 3E ØC par XX CA 8C Ø9 3E XX (o| XX = (Level * 4) + 8 , soit ØC,1Ø,14,18 ou 1C pour les niveaux 1 à 5).
(Carine & Nicolas)

WRESTLEMANIA

Pour avoir des crédits infinis, faites :
POKE &2A67,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &161F,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &ØE9C,&FD
POKE &ØE9D,&77
POKE &ØE9E,&2C
POKE &ØE9F,&3E
POKE &ØEAØ,&2Ø
POKE &ØEA1,&32
POKE &ØEA2,&2F
POKE &ØEA3,&ØA
POKE &ØEA4,&C9
POKE &2D4E,&CD
POKE &2D4F,&9C
POKE &2D5Ø,&ØE
POKE &4396,&CD
POKE &4397,&9C
POKE &4398,&ØE.

Pour choisir le Level de départ, faites :
POKE &69D8,XX
POKE &2AE1,XX
POKE &2AE6,XX
(o| XX = (Level * 4) + 8 , soit ØC, 1Ø, 14, 18 ou 1C pour les niveaux 1 à 5).
(Carine & Nicolas)

WRESTLEMANIA

Pour avoir des crédits infinis, faites :
POKE &2A67,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &161F,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &ØE9C,&FD
POKE &ØE9D,&77
POKE &ØE9E,&2C
POKE &ØE9F,&3E
POKE &ØEAØ,&2Ø
POKE &ØEA1,&32
POKE &ØEA2,&2F
POKE &ØEA3,&ØA
POKE &ØEA4,&C9
POKE &2D4E,&CD
POKE &2D4F,&9C
POKE &2D5Ø,&ØE
POKE &4396,&CD
POKE &4397,&9C
POKE &4398,&ØE.

Pour choisir le Level de départ, faites :
POKE &69D8,XX
POKE &2AE1,XX
POKE &2AE6,XX
(o| XX = (Level * 4) + 8 , soit ØC,1Ø,14,18 ou 1C pour les niveaux 1 à 5).
(Carine & Nicolas).

TOTAL RECALL

Pour choisir son tableau, faire un score quelconque et écrivez dans le tableau des High-Scores, à la place de votre nom: "THE END IS NIGHT". Vous ne pourrez pas inscrire le "T" mais cela ne fait rien. Vous rentrerez alors en mode active et vous pourrez sélectionner le tableau que vous désirez en appuyant sur "Return".
(BEAINI David)

JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

TITAN (COMPIL)

```
1Ø REM vies infinies et choix du level sur TITAN
2Ø REM version DISK - compil LES FANATIQUES
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
4Ø REM le choix du level (1-8Ø) se fait dans
5Ø REM le jeu en choisissant NBR PLAYER Ø
6Ø MODE 1:FOR A=&A5ØØ TO &A59C:READ A$
7Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
8Ø IF C<>18516 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
9Ø PRINT"ON MET LA BIDOUILLE ? (1)"
1ØØ PRINT"ON ENLEVE LA BIDOUILLE ? (2)"
11Ø INPUT R:IF R=2 THEN A=&3A:B=&1D:GOTO 14Ø
12Ø IF R=1 THEN A=&A8:B=&6A:GOTO 14Ø
13Ø RUN
14Ø POKE &9FFE,A:POKE &9FFF,B:
15Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL *** DEPROTEGE *** ";
16Ø PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
17Ø CALL &BBØ6:CALL &A5ØØ:|CPM
18Ø DATA CD,3F,A5,3A,FE,9F,32,B3,19,3E,49,32,5E,A5
19Ø DATA 3E,F5,32,8F,A5,CD,3F,A5,3E,4C,32,5E,A5,3E
2ØØ DATA E5,32,8F,A5,3E,ØD,32,53,A5,32,68,A5,CD,3F
21Ø DATA A5,3A,FF,9F,32,ØØ,1Ø,3E,49,32,5E,A5,3E,F5
22Ø DATA 32,8F,A5,CD,3F,A5,C9,21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD
```

TITAN (SUITE...) (COMPIL)

```
23Ø DATA CB,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,CD,ØØ,B9,11,ØØ,14
24Ø DATA CD,63,C7,21,ØØ,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9
25Ø DATA 3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,14,CD,5C,C9,3E,ØØ,CD,5C
26Ø DATA C9,3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,Ø5,CD,5C,C9,3E,ØØ,CD
27Ø DATA 5C,C9,3E,Ø1,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,21
28Ø DATA ØØ,1Ø,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,C1,CD,ØF,B9,CD
29Ø DATA Ø3,B9,C9
```

WILD STREET (COMPIL)

```
1Ø REM nrj et munitions infinies sur WILD STREET
2Ø REM version DISK - compil CRAZY STARS
3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&DØ TO &F2:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>295Ø THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:OPENOUT"PUNISHER"
9Ø MEMORY &7FF:LOAD"BOOT",&8ØØ:CALL &DØ
1ØØ DATA 21,D9,ØØ,22,16,Ø8,C3,ØØ,Ø8,21,E7,ØØ,11,E8
11Ø DATA C6,Ø1,ØD,ØØ,ED,BØ,C3,5Ø,C4,21,18,Ø4,22,71
12Ø DATA Ø8,3E,63,32,BF,Ø7,C7
```

JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

BABY JO

```
10 REM Invulnérabilité,vies,temps et tirs infinis
20 REM Sur BABY JO (Version Disk)
30 REM Pour la 1ere et la 2eme Version
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 PRINT"Insérez l'original de BABY JO...
60 CALL &BB18:OPENOUT"x":MEMORY &D7F
70 LOAD"bloader.dc",&D80
80 POKE &D9C,&80:POKE &D9D,&A5
90 FOR p=&A580 TO &A5AE:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck=&D67 THEN 130
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ b:INK a,b
140 NEXT:CALL &512D
150 DATA 3A,83,15,FE,35,20,14,AF,32,83,15,32,05,27
160 DATA 3E,21,32,F9,19,3E,2A,32,13,16,C3,2D,11,AF
170 DATA 32,82,15,32,EE,26,3E,21,32,C5,19,3E,2A,32
180 DATA 12,16,C3,2D,11,00,00,03,06,06,15,00,13,00
190 DATA 09,19,00,02,14,26,00,00,00,00,00,00,00,00
```

FLYING SHARK (COMPIL)

```
10 REM Vies et énergie infinies
20 REM Sur LES AVENTURES DE MOKTAR (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérez l'original de MOKTAR...
50 CALL &BB18:MEMORY &3FFF
60 LOAD"gaf.bin",&4000
70 FOR p=&A580 TO &A5E8:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck=&2484 THEN CALL &A580
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 21,00,40,11,40,00,06,40,ED,B0,21,A8,A5,11
120 DATA 90,02,0E,42,ED,B0,3E,CD,21,CB,02,32,D8,39
130 DATA 22,D9,39,21,90,02,22,D9,21,C3,00,01,3A,4A
140 DATA 21,21,85,95,FE,31,28,2C,21,8F,94,FE,32,28
150 DATA 25,21,8F,93,FE,33,28,1E,21,27,94,FE,34,28
160 DATA 17,21,E9,91,FE,35,28,10,21,7D,87,FE,36,28
170 DATA 09,21,97,83,FE,37,28,02,18,02,36,00,C3,C3
180 DATA 3C,3E,05,32,48,01,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

DOUBLE DRAGON III

```
10 REM Choix du LEVEL de départ
20 REM Invulnérabilité,crédits et temps infinis
30 REM Sur DOUBLE DRAGON 3 version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A000:FOR p=&A580 TO &A5B5
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
80 IF ck<>&102C THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 INPUT"Level de départ (1 a 9) ";lv
110 IF lv>9 OR lv<1 THEN 100
120 POKE &A5AC,lv:MODE 1
130 PRINT"Insérer l'original de DOUBLE DRAGON 3...
140 CALL &BB18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,80,A5
160 DATA 21,97,A5,22,54,01,C3,00,01,AF,32,7B,24,32
170 DATA C8,26,32,ED,42,3E,B7,32,2B,1A,3E,C9,32,71
180 DATA 1E,3E,00,32,06,26,32,B2,2C,C3,33,04,00,00
```

SHADOW WARRIORS (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS (Disk)
20 REM Pour la compil LES JUSTICIERS 3
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A4B0 TO &A6B1
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>49811 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1
100 PRINT"Insérer l'original des JUSTICIERS 3...
110 PRINT"            ( Face A )...
120 CALL &BB18:MODE 0:BORDER 0
130 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
140 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:CALL &A587
150 DATA 01,01,BC,3E,1B,ED,49,04,ED,79,05,0C,3E,28
160 DATA ED,49,04,ED,79,01,06,BC,3E,14,ED,49,04,ED
170 DATA 79,05,0C,3E,1D,ED,49,04,ED,79,C9,31,FF,93
180 DATA 21,00,60,11,00,96,01,FF,29,ED,B0,21,00,60
190 DATA 11,01,60,01,FF,2F,36,00,ED,B0,3E,06,32,FF
200 DATA BF,C3,4E,BD,21,18,A5,AF,F5,46,48,23,E5,CD
210 DATA 32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,41,BC,2C,45
220 DATA CD,19,BD,10,FB,C9,00,01,0E,02,10,18,06,03
230 DATA 09,0D,1A,0B,05,0F,0C,00,21,00,02,01,7D,48
240 DATA 11,EF,56,18,14,21,00,60,01,97,26,11,FE,89
250 DATA 18,09,21,00,C0,01,8A,23,11,FF,FF,09,2B,2B
260 DATA 2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED
270 DATA A8,EA,54,A5,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1
280 DATA F5,C5,2B,7E,2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B
290 DATA 0B,0B,78,B1,28,04,F1,08,18,D6,F1,C9,AF,5F
300 DATA 0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5
310 DATA D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6
320 DATA 32,DA,C6,F3,01,C4,7F,ED,49,21,00,E0,16,07
330 DATA CD,80,A5,21,00,E6,11,00,40,01,00,12,ED,B0
340 DATA EB,16,08,CD,80,A5,21,00,80,E5,16,09,CD,80
350 DATA A5,E1,11,00,6A,01,00,0D,ED,B0,01,C5,7F,ED
360 DATA 49,11,00,40,01,00,0B,ED,B0,EB,16,0A,CD,80
370 DATA A5,21,00,63,16,0B,CD,80,A5,21,00,80,E5,16
380 DATA 0C,CD,80,A5,E1,11,00,7B,01,00,03,ED,B0,01
390 DATA C6,7F,ED,49,11,00,40,01,00,15,ED,B0,EB,16
400 DATA 0D,CD,80,A5,21,00,80,16,0E,E5,CD,80,A5,E1
410 DATA 11,00,6D,01,00,0A,ED,B0,01,C7,7F,ED,49,11
420 DATA 00,40,01,00,0E,ED,B0,EB,16,0F,CD,80,A5,21
430 DATA 00,66,16,10,CD,80,A5,01,C0,7F,ED,49,21,00
440 DATA 02,16,01,E5,D5,CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09
450 DATA 14,7A,FE,07,20,EF,21,00,04,11,00,02,01,7D
460 DATA 48,ED,B0,21,00,74,11,00,C0,06,1E,ED,B0,21
470 DATA 00,E0,11,00,DE,01,8A,05,ED,B0,21,00,74,11
480 DATA 00,87,01,01,27,ED,B8,F3,CD,28,A5,CD,33,A5
490 DATA CD,3E,A5,CD,B0,A4,CD,FA,A4,21,D7,A4,11,40
500 DATA 00,01,23,00,ED,B0,3E,18,32,66,D7,32,67,D7
510 DATA F3,AF,01,7E,FA,ED,79,C3,40,00,00,00,00,00
```

SUPER SKI (COMPIL)

```
10 REM Pas de pénalité Sur SUPER SKI
20 REM Pour la Compil 'ALBERTVILLE 92' (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 PRINT"Insérer l'original de SUPER SKI...
50 OPENOUT"d":MEMORY &1178:CLOSEOUT:CALL &BB18
60 MODE 0:WINDOW #0,2,15,3,17:LOAD"amc.bin"
70 FOR p=&1179 TO &1186:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &12BE,&11
90 IF ck<>&40F THEN 100 ELSE CALL &1200
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,1D,32,1B,9A,21,00,00,22,1E,9A,C3,79,96
```

PAPERBOY II

```
10 REM Vies et journaux infinis
20 REM Sur PAPERBOY 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &97FF:FOR p=&9854 TO &9BD7
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>96085 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Ins{rer l'original de PAPERBOY 2..
100 CALL &BB18:CALL &9BC9
110 DATA AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10
120 DATA 20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18,08,F3,1E
130 DATA 64,01,7F,FA,ED,49,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED
140 DATA 78,1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,CD,6E,A8,3E,02
150 DATA 32,6D,AB,C6,4A,32,68,AB,CD,CD,A9,AF,CD,0E
160 DATA BC,F3,CD,BF,A9,21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F
170 DATA 75,ED,B0,21,40,00,11,41,00,01,BF,A7,74,ED
180 DATA B0,3E,01,21,00,C0,CD,D7,A9,21,28,A9,CD,54
190 DATA A8,3E,02,21,00,20,CD,D7,A9,01,7E,FA,ED,49
200 DATA 3E,01,32,00,20,3E,0F,32,05,20,CD,19,BD,CD
210 DATA 07,20,CD,1B,BB,30,F5,CD,A7,BC,CD,6E,A8,3E
220 DATA 03,21,00,01,CD,D7,A9,3E,04,21,00,88,CD,D7
230 DATA A9,3E,05,21,00,90,CD,D7,A9,3E,06,21,00,98
240 DATA CD,D7,A9,CD,BF,A9,3E,07,21,00,C0,CD,D7,A9
250 DATA 21,39,A9,11,40,00,01,48,00,ED,B0,21,40,00
260 DATA 18,59,00,03,06,07,0F,0D,1A,01,0B,02,08,00
270 DATA 18,0C,12,09,00,31,00,01,21,00,88,11,00,86
280 DATA 01,00,02,ED,B0,11,00,8E,06,02,ED,B0,11,00
290 DATA 96,06,02,ED,B0,21,00,90,11,00,9E,06,02,ED
300 DATA B0,11,00,A6,06,02,ED,B0,11,00,AE,06,02,ED
310 DATA B0,21,00,98,11,00,B6,06,02,ED,B0,11,00,BE
320 DATA 06,02,ED,B0,C3,00,01,D9,01,7E,FA,ED,49,01
330 DATA 7F,FB,3E,03,ED,79,21,B1,A9,11,B2,A9,01,16
340 DATA 02,36,00,ED,B0,3E,01,32,DC,9A,18,06,00,00
350 DATA 00,00,00,00,01,8C,7F,ED,49,AF,08,D9,E9,3E
360 DATA 28,18,01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9,3E
370 DATA 10,01,54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,C4,A9,C9,21
380 DATA C7,AB,16,00,0E,CA,C3,8D,AA,F3,06,00,4F,0D
390 DATA CB,21,CB,21,CB,21,CB,10,DD,21,C7,AB,DD,09
400 DATA 3E,03,32,79,AB,DD,56,00,DD,5E,01,DD,46,02
410 DATA DD,4E,03,C5,E5,79,B7,28,01,04,3E,19,93,B8
420 DATA 4F,38,4E,DD,7E,03,B7,28,01,05,32,14,AB,7B
430 DATA 80,3D,4F,CD,74,AA,E1,D1,E5,CD,7A,AB,DD,56
440 DATA 04,DD,5E,05,A7,ED,52,E1,C8,3A,79,AB,3D,32
450 DATA 79,AB,20,BB,01,7E,FA,ED,49,01,10,7F,ED,49
460 DATA 3E,4C,ED,79,1E,19,CD,76,A8,01,10,7F,ED,49
470 DATA 3E,54,ED,79,1E,19,CD,76,A8,18,E2,C5,E5,D5
480 DATA 0E,18,CD,74,AA,D1;E1,C1,78,91,47,7C,81,67
490 DATA 1E,01,14,7A,FE,01,20,92,16,00,18,8E,3E,4C
500 DATA 32,68,AB,3E,06,32,6D,AB,79,1D,93,32,15,AB
510 DATA 7B,32,00,AB,1E,C1,4B,18,01,59,7A,32,61,AB
520 DATA 32,6A,AB,22,B6,AA,7B,32,6C,AB,79,32,6E,AB
530 DATA 11,64,AB,CD,D0,AA,3A,71,AB,B7,20,F4,11,5E
540 DATA AB,CD,BA,AA,11,67,AB,21,00,C0,18,1E,CD,CB
550 DATA AA,11,62,AB,CD,D0,AA,21,71,AB,CB,6E,28,F3
560 DATA C9,01,58,AB,18,0B,01,40,AB,21,71,AB,18,03
570 DATA 01,09,AB,ED,43,02,AB,1A,47,C5,13,1A,01,7E
580 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,FA,E8,AA,F1,0C,ED,79
590 DATA 06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E,FB,11,00,00,C3
600 DATA 09,AB,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,09,AB,7A,B3
610 DATA C2,04,AB,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A
620 DATA B3,CA,33,AB,ED,78,F2,22,AB,E6,20,C2,16,AB
630 DATA C3,3D,AB,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,33,AB,E6,20
640 DATA C2,2F,AB,21,71,AB,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED
650 DATA 78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20
660 DATA E9,C9,ED,78,F2,58,AB,C9,03,0F,00,01,01,08
670 DATA 02,4A,00,09,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,20
680 DATA 01,00,00,00,C8,02,00,03,D9,21,FF,FF,22,C5
690 DATA AB,C5,D9,7E,D9,CD,96,AB,D9,23,1B,7A,B3,20
700 DATA F4,D9,C1,D9,2A,C5,AB,C9,2A,C5,AB,4F,AC,E6
710 DATA F0,57,1F,1F,1F,47,1F,AC,E6,0F,5F,7D,A8,67
720 DATA 7B,A9,E6,0F,4F,17,17,17,17,47,07,E6,01,5F
730 DATA 78,AC,AB,67,78,17,AA,B1,6F,22,C5,AB,C9,00
740 DATA 22,01,01,F3,21,54,98,11,54,A8,01,75,03,ED
750 DATA B0,C3,87,A8,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ANOTHER WORLD

Comme promis, on vous passe la super solution de ce jeu, malheureusement notre ami FRAMY n'a pas pu faire un super dossier comme vous en avez l'habitude (encore 5 mois de service militaire et on le récupère rien que pour nous, et il va nous pondre dossier sur dossier).
Heureusement y a des mecs sérieux genre Christophe IMBERT et Cédric ADJOVI qui ne sont pas à l'armée et qui envoient des super solutions.

PARTIE I
UN MONDE MYSTERIEUX

Dès que vous apparaissez dans la piscine, montez rapidement à la surface, puis partez sur la droite. Détruisez tous les vers des deux écrans qui suivent, d'un coup de pied et continuez votre chemin sur la droite jusqu'à ce qu'un monstre apparaisse. Repartez dans le sens inverse en courant jusqu'à la corniche, sautez et accrochez-vous à la liane. Elle cassera assez rapidement et vous ramènera devant la piscine. Puis reprenez votre course éperdue jusqu'à ce que vous heurtiez un homme qui tuera le monstre. Mais votre sauveur n'est en fait qu'un gardien qui vous fera prisonnier.

PARTIE II
LA PRISON

Vous vous réveillez dans une cage aux côtés d'un étrange personnage qui sera votre compagnon pendant toute l'aventure. Faites balancer la cage de gauche à droite jusqu'à ce que la cage tombe et écrase le garde. Baissez-vous pour ramasser son arme et suivez votre compagnon. Tuez le garde en face de vous (N.B. pour l'utilisation de l'arme, son fonctionnement est expliqué à la fin de la notice du jeu) et continuez votre chemin jusqu'à trois portes noires et protégez vos arrières avec le champ de protection pendant que votre compagnon ouvre la porte. Dès qu'il l'ouvre, foncez vers la droite et prenez l'ascenseur. En haut, se trouve une vue d'ensemble de "l'autre monde". Tout en bas, se trouve "une montée d'énergie"; tirez-y dessus, puis remontez d'un étage. Détruisez la porte avec votre laser (attention! Après ce tir votre pistolet n'aura plus d'énergie). Courez vers le trou, qui est en fait un ascenseur, (pour descendre baissez le joystick) et sortez de l'écran avant que le garde n'ait détruit les trois portes. Montez au deuxième ascenseur. Là, votre compagnon ouvre une trappe et un conduit s'offre à vous. Introduisez-vous à l'intérieur. Vous devrez laisser votre compagnon derrière vous, beaucoup trop large pour vous accompagner. Mais vous le retrouverez, ne vous inquiétez pas.

PARTIE III
LES GALERIES

Pour sortir des conduits, roulez-vous dans ces directions : gauche - droite dans le chemin en pente - droite - droite gauche - fin. Vous tombez dans une salle où la sortie est bloquée par trois portes: dirigez-vous vers la gauche pour recharger votre pistolet, détruisez les trois portes avec votre laser et prenez le chemin. Tuez le gardien et continuez votre chemin jusqu'au pont détruit. Prenez votre élan et sautez. Vous retombez sur une petite corniche. Là, tirez un coup de laser dans le mur: une ouverture s'offre à vous, et vous voilà dans une galerie. Laissez-vous tomber dans le premier trou, puis le second. Là, dirigez-vous vers la droite. Sautez par-dessus les stalactites, continuez sur la droite, démerdez-vous de passer les éboulis des deux écrans suivants. Il va falloir après ça continuer sur la droite... pas facile! Le plafond et le sol sont recouverts de monstres assoiffés de sang. Ceux du bas ne vous attrapperont que si vous marchez dessus (donc, faut sauter!) et ceux du haut, que si vous marchez (donc faut courir).

Le premier écran est facile, mais le second pose plus de problèmes. Détruisez les trois monstres aux tentacules avec votre gros laser, puis calculez votre saut pour ne pas retomber sur l'un des trois monstres du sol. Au troisième écran, faut pas tomber dans le trou et pas marcher sur le gros méchant monstre par terre. Continuez sur la droite, vous arrivez devant une porte. Détruisez-la... OUF ! SAUVES... MAIS? Y a rien derrière cette porte... à part qu'il n'y a pas de plafond. Pas de panique! Il fallait juste venir détruire la porte. Maintenant, demi-tour. Repassez tous les monstres en chemin inverse. Arrivé aux éboulis, prenez le chemin qui monte: les pierres ne vous toucheront pas. Tirez sur la chauve-souris rouge, allez à la petite falaise et attendez que la chauve-souris aille se faire croquer par le monstre aux tentacules. A ce moment, sautez de stalactite en stalactite en montant le plus haut possible à chaque fois. Sautez sur le rocher à gauche, dirigez-vous tout à gauche, laissez-vous tomber et tirez un coup de laser dans le socle du gros rocher pour remonter. Maintenant, dirigez-vous sur la droite, sautez les trois trous et vous voilà sous une piscine. Tirez un gros coup de laser et repartez en courant si vous ne voulez pas vous noyer. Sautez tous les trous, et placez-vous sur la pierre grisâtre.

La pression de l'eau vous

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ACTION KIT	265	265	265
Gemstone legend+Magicien+Builderland			
SIMULATION'S BEST	295	295	295
Panza Kick box + Disk + ADS			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
TNT 2	245		245
Hydra + Skull & Crossbones +Badlands + Stun runner + Hard drivin 2			
ALBERTVILLE 1992	329	329	329
Games winter edition+Winter games+Superski			
EXTRA BALL	295	295	295
Bumpy + Tennis + Sliders + Pinball Magic			
SOCCER STARS	299	299	299
E.Hughes int. Soccer + Gazza 2 + KickOff 2 + Microprose Soccer			
MOVIES STARS	299	299	299
Dick tracy + Moonwalker +Indiana jones			
LES COLLECTORS	295		295
Lotus esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho			
LA COMPIL INTEGRALE	299		299
Lotus turbo+Toyota c.+Combo racer+ T.Suzuki			
DELTA FORCE	299	299	299
Fire forget 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur			
STARS SIX	299	349	299
Fire forget 2 + Mystical + Dark century + Swap Crazy cars 2 + Off shore warrior			
5 INTELLIGENT GAMES	292	292	292
Backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
SUPER ACTION PACK	299		299
Supercars+Impossamole+Toyota celica +Gary lineker +Switchblade			
MAITRES AVENTURES	342		342
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SWORD +MAGIC	249	269	249
Targhan+Barbarian 2(pal)+Crystal of arborea			
TOP 3	289	289	289
Tennis + Pinball +Moonblaster			
FOOTBALL CRAZY	285		285
Kick off 2+ Player manager +Final whistle			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F29 +Hard drivin + Stuncar +Battle commande			
SUPERSTARS ARCADE	292		292
Golden axe +Narc +Midnight resistance +Super of road racer			
NRJ 3	299	299	299
F16+Double dragon2+Italy 90+Welltris Turbo out run			
ACTION PACK	262		262
Turrican 1+2+ Kick off +X-out			
LES JUSTICIERS 3	299	299	299
Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors			
OCEAN ARCADE	299	299	299
Golden Axe+Narc+ Offroad Racer +Midnight R			
OCEAN 3D	299	299	299
Battlecommand + F29 + Hard driving			
OCEAN SPORT	299	299	299
Manchester U.+ ProTennis Tour + Beach Volley +Off Road racer			
SUPER HEROES	299		299
Robocop +indiana jones +Last ninja 2+L'espion qui m'aimait			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +superskweek			
LE TEMPS DES HEROS	289	289	289
Prince of persia +Moonblaster+ North and south			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
10 MEGAHITS 3	349	349	349
Sunt car racer +last ninja 2+ rank Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +3 Slooges +Trivial 2 +Defender+ Apb			
AIR SEA SUPREMACY	285	329	285
Silent service +Carrier command P47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
KARATE ACES	295	295	295
Double dragon 1&2 +Last ninja 2 Saboteur 2 (PC)Orient. games (ST + AMIG)			
QUEST AND GLORY	299	299	299
Cadaver + Midwinter +Bloodwych Bat (sauf ST) Iron lord (ST)			
10 GREATS GAMES	332	332	332
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
TOP LEAGUE	299	299	299
Rick 2 +Falcon +Midwinter Tv sport foot +Speed ball 2(sauf PC)			
FUN RADIO	299	299	299
Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2			
TOP ACTION	225	225	225
Hard drivin +Strike f.harrier Pick'n pile + Licence to kill			
SUPER SEGA VOL1	285		285
Shinobi +Super monaco GP Golden axe +Crackdown +E-swat			
CAPCOM COLLECTION	265		265
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
SUCCES STORY	229	229	229
Bumpy+Skweek+Turbo cup Crazy shot+Space racer			
PLANETE AVENTURE	292	292	292
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
SUPER SIM PACK	272	292	272
Italy 90+Snowstrike +Turbo outrun+Heavy metal			
LES BATTANTS 2	285	285	285
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon +Licence to Kill			
MEGAMIX	275		275
Turrican+Chase hq+Shadow warrior+Altered beast			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
ADS +SHERMAN	282		282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282	282	282
AIRBUS A320	392	392	392
AIR SUPPORT	252		252
ALCATRAZ	242		242
ANOTHER WORLD	292	342	292
ATAC	342	342	342
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
AVANTAGE TENNIS	242	242	242
BARBARIAN 2	252		252
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BOMBER MAN	292	292	292
BONANZA BROS	252		252
BOSTON BOMB CLUB	252	252	252
CASTLES	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CONAN	292	342	292
CRIME CITY	292		292
CROISIEREp.un cadavre	272	292	272
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	292		292
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DICK TRACY AVANT	302	302	302
DIPLOMACY	195	242	195
D.GENERATION	302		302
DUCK TALES	252	252	252
DUNE	342	392	342
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252	292	252
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FACE OFF	252		252
FIGHTER COMMAND	292	342	292
FINAL BLOW	252		252
FINAL FIGHT	252	292	252
FORT APACHE	292		292
FUTURE DREAMS	262	292	262
G.LOC R360 SEGA	252		252
GOBBLIIINS	292		292
HARLEQUIN	252		252
HEIMDALL	292	342	292
HEROQUEST + DATA	242		242
INDY HEAT	252		252
KAWASAKI	262		262
KILLER BALL	292		292
KNIGHTMARE	292		292
KICK OFF 2 + SCENARIO	249	249	249
KO 2 FINAL WHISTLE	129	129	129
KO 2 RETURN TO Europ	129	129	129
KID GLOVES 2	252		252
LEANDER	292		292
LOTUS TURBO CHAL.2	252	292	252
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAGIC POCKETS	252		252
MANCHESTER U.europe	252	292	252
MERCENARY 3	292		292
MICKEY CROSSWORD	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342		342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MIG29 SUPERFULCRUM	392	442	392
MONKEY ISLAND 2	342	342	342
MOONFALL	252		252
MYTH	252		272
NASKAR	342		342
ORK	252		252
OUT RUN EUROPA	252	252	252
PARASOL STAR	252		252
PAPERBOY 2	262	292	272
PEGASUS	252		252
PLAN 9	252	292	252
POPULUS 2	292		292
RACE DRIVIN	252	292	252
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
REALMS	292	342	292
RIDERS OF ROHAN	252	342	252
ROBOCOP 3	292	292	292
RODLAND	252		252
ROGER RABBIT	252	392	252
RUGBY 5 NATIONS	292	292	292
RUGBY-WORLD CUP	252		252
SHADOW DANCER	252		252
SHADOWLANDS	292	292	292
SHUTTLE	NC	492	NC
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIMANTS	292		292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SMASH TV	252		252
SPACE ACE 2	342		342
SPACE CRUSADE	252		252
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252		252
SUPER SKI 2	292	325	292
SUSPICIOUS CARGO	292		292
SWORD OF SAMURAI	292		292
TENTACLE	252		252
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE BLUE MAX	292	292	292
THE MANAGER	252	292	252
THE SHOE PEOPLE	252		252
THE SIMPSONS	252	292	252
THUNDERBURNER	262		262
THUNDERHAWK AH-73M	292		292
TILT	255	305	255
TIP OFF	252	252	252
TOP BANANA	252		252
TORTUES NINJA 2	252	292	252
TURBO CHARGE	272		272
UTOPIA	292		292
UTOPIA DATA DISK	145		145
ULTIMA 6	305		305
VROOM	252		252
WARLORDS	252	292	252
WARLOCK THE Avenger	252		252
WARZONE	252		252
VIDEO KID	255		255
WINTER Supersports 92	252	252	252
WIZKID	252		252
WOLFCHILD	289		289
WONDERLAND	292	352	292
WORLD CLASS CRICKET	292	292	292
WORLD CLASS RUGBY	292	292	292
W.W.F	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	139
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	129
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
ADAPTATEUR 220V	129
GAMEBOY HOLSTER	99
BATTLE TOADS	259
BEETLEJUICE	259
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER 2	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	259
FINAL FANTAZY 2	289
GAUNTLET 2	259
GREMLINS 2	259
HUDSON HAWK	259
HUNCH BACK	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	259
PAPERBOY 2	259
POPEYE 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PYRAMIDS OF RA	259
PUNISHER	259
ROCKMAN WORLD	259
SOCCERMANIA	259
SUPER KICK OFF	259
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	259
TOM AND JERRY	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
TURRICAN	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259
WORLD COURT SERIES	259

ATARI LYNX

APB	320
AVESOME GOLF	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CHECKERED FLAG	320
CHIP'CHALLENGE	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320
ZARLOR MERCENARY	270

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	472
ABBRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	442
AIR BUSTER	389
ALIEN STORM	429
BEANBALL BENNY	429
BONANZA BROS	389
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	442
BURNING FORCE	389
CALIFORNIA GAMES 2	472
CENTURION	442
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	389
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	429
DONADO	429
DONALD DUCK	442
EL VIENTO	539
F22 INTERCEPTOR	442
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	442
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	389
FORGOTTEN WORLDS	389
GHOSTBUSTERS	389
GOLDEN AXE 2	442
GHOULS N'GHOSTS	429
HELLFIRE	329
JAMES POND	442
JOHN MADDEN 1992	429
JEWEL MASTER	389
JOE MONTANA 2	392
KLAX	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	472
MICKEY MOUSE	442
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MOONWALKER	389
MONSTER WORLD 3	389
MYSTIC DEFENDER	389
NINJA BURAI	429
OUT RUN	472
PHANTASY STAR 3	472
PHELIOUS	389
POPULOUS	442
REVENGE OF SHINOBI	442
RINGS OF POWER	479
ROAD RASH	442
ROBOCOD	469
SHADOW DANCER	442
SHADOW OF THE BEAST	492
SHINING at the DARKNESS	472
SONIC HEDGEHOG	389
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	442
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	389
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	442
STREET SMART	429
STRIDER	472
SUPER BASEBALL	359
SUPER BASKETBALL	389
SUPER VOLLEYBALL	439
SUPER MONACPO GP	429
SWORD OF VERMILLION	472
THE IMMORTAL	469
THUNDERFORCE 3	442
TOE JAM AND EARL	442
TOKI	389
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WINTER CHALLENGE	442
WRESTLER WAR	389
WORLD CUP ITALIA 90	389
XENON 2	389

AMIGA ACTION REPLAY MK III

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE). EDITEUR DE SPRITES AMELIORE.
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. CHOIX DES COULEURS.
- UTILISATION DU JOYSTICK - AUTOFIRE.
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES.
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE. DISK CODER.
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. BLOCK-NOTE.
- BOOT SELECTION. EDITEUR D'IMAGE. CALCULETTE.
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 599
AMIGA 2000 699

devenez INVINCIBLE.. avec ACTION-REPLAY
L'EVENEMENT 92 !
INCROYABLE !!

IMAGINEZ...
-DES VIES **INFINIES.**- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**
UTILISATION TRES SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**
Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises

Actuellement disponible pour **SEGA MEGADRIVE** **449F**
NOUVEAU ACTION REPLAY Pro 549 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres vies infinies., etc, etc .....

SEGA MASTER

ACE OF ACES	342
ALIEN STORM	342
ASTERIX	342
BACK TO THE FUTURE 2	349
BONANZA BROS	342
BUBBLE BOBBLE	342
CALIFORNIA GAMES	342
CHASE HQ	342
COLUMS	342
DIE HARD 2	342
DONALD DUCK	342
DOUBLE DRAGON	392
DRAGON CRYSTAL	342
FIRE AND FORGET II	342
FLINSTONES	342
G.LOC	342
HEROES OF THE LANCE	342
FORGOTTEN WORLDS	342
GAUNTLET	342
GHOSTBUSTERS	342
GHOULS AND GHOSTS	342
GOLDEN AXE	342
HEAVYWEIGHT BOXING	342
HEROES OF THE LANCE	342
LASER GHOST	342
LINE OF FIRE	342
LEADERBOARD	342
MERCS	392
MICKEY MOUSE	392
MOONWALKER	392
PACMANIA	392
POPULUS	362
R-TYPE	342
RUNNING BATTLE	342
SHADOW DANCER	342
SHADOW OF THE BEAST	342
SHINOBI	342
SONIC THE HEDGEHOG	392
SPIDERMAN	392
STRIDER	342
SUPER KICK OFF	342
SUPER MONACO GP	392
TIME SOLDIERS	342
TOM AND JERRY	342
WONDERBOY 3	392

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AC ADAPTATOR	199
BATTERY PACK	369
AXE BATTLER	239
BATTERIE PACK	339
BASEBALL	239
BATTER UP	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FACTORY PANIC	239
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEADERBOARD GOLF	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PENGO	239
PUTTER GOLF	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SLIDER	239
SOLITAR POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
WOODY POP	239

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY TURBO	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERcharger	109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY NI-5 Nintendo	159
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKJOY TOPSTAR PC	299
CARTE JOYSTICK -> PC	159
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ______

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-04
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

ANOTHER WORLD (Suite et Fin!)

fera remonter au premier étage. Là, dirigez-vous sur la droite, détruisez la porte, montez tout en haut des escaliers, puis repartez sur la droite.

PARTIE IV
LA BASE

Vous entrez dans la base en même temps que votre compagnon, mais le problème, c'est que lui est dans une bouche d'égoût, et vous dans le secteur infesté de gardes. Il y a un autre problème : votre compagnon est coincé par une chaîne. Courez vers la droite, descendez les escaliers... puis le garde! Continuez à descendre les escaliers sans vous occuper du garde qui fuit. Arrivé en bas, tirez un coup de laser sur la gauche pour attirer un garde et débarrassez-vous de lui. Puis dirigez-vous vers la droite. BING! Un garde vous a remarqué, vous donne un coup de poing et vous empoigne les épaules. Foutez-lui un coup de pied où je pense, courez ramasser votre arme et tuez-le. Maintenant, courez vers la gauche jusqu'aux escaliers, montez-les, et tirez sur le lustre. Vous venez de libérer votre compagnon. Repartez sur la droite, passez au-dessus des escaliers. Attention à l'écran suivant: vous vous trouverez pris entre deux gardes, à vous de vous débrouiller pour vous en débarrasser. Alors vous débouchez devant une piscine. Plongez et descendez le plus rapidement possible et prenez à gauche, au deuxième écran il y a trois galeries, deux montantes et une descendante. Prenez la galerie montante de gauche pour reprendre votre air, puis prenez la galerie descendante. Montez à la surface. Tirez sur le cordon d'énergie puis refaites le chemin en sens inverse. Sortez de la piscine à droite. Le soldat qui suit est le plus dangereux de tout le jeu. Il a une protection infinie et dès que vous rentrez dans l'écran, il vous tire un gros coup de laser, puis: si vous avez une protection il envoie des grenades rebondissantes qui vous exploseront à la figure; ou, si vous n'avez pas de protection, il vous tirera dessus.

Faites trois protections d'affilée, ressortez de l'écran, revenez, foncez, et baissez-vous dès que vous voyez qu'il tire un maousse laser et faites une protection. Repartez en courant, retournez-vous, sautez la grenade. Mettez-vous derrière votre première protection. Le garde va aller vers la deuxième, vous vous battrez à armes égales. (Conseil: il vaut mieux que vous trouviez une tactique tout seul, car la nôtre est assez difficile à mettre en pratique).

Dès que vous avez désintégré ce gêneur, repartez sur la gauche. Montez les escaliers, tuez le garde et partez sur la droite. Un garde se trouve derrière trois portes qui s'ouvrent dès que vous en approchez.
LE TRUC: se faire une protection juste devant les portes, avancez jusqu'à ce que les portes s'ouvrent et reculez. L'idiot de garde enverra des grenades rebondissantes contre les portes, ces grenades repartiront en sens inverse et lui exploseront dans la gueule!
Détruisez la porte, prenez l'ascenseur pour recharger votre arme si besoin est, sinon continuez. Tirez sur le lustre et repartez en sens inverse. Redescendez les escaliers, allez vers la piscine. Traversez-la, continuez vers la droite. Maintenant, il va falloir faire vite. Laissez-vous tomber dans le trou. Il faut détruire la porte à droite et prendre le chemin. Vous êtes poursuivi par des gardes.

Après quatre écrans de course intensive, arrêtez-vous sous la trappe et faites face aux gardes en vous protégeant et en tirant pour les intimider en attendant que la trappe s'ouvre et qu'une main se tende vers vous. C'est votre compagnon. Accrochez-vous-y, et dirigez-vous vers le véhicule. Montez dedans. Vous entrerez dans une arène digne des Romains. Maintenant vous avez toute une série de boutons à pousser pour éjecter les deux bulles où vous êtes, vous et votre compagnon.
Dès que vous atterrirez ou plutôt vous écraserez, ne vous laissez pas distraire par le spectacle. Foncez sur la droite et tuez les quatre gardes. Vous retrouverez votre compagnon sortant d'une mosaïque, puis continuez sur la droite. Un tir bien centré vous déséquilibre et vous tombez dans un précipice sans fond... C'est fini! Mais non... enfin, pas loin... Une brute sanguinaire vous rattrape et commence à vous massacrer la gueule. Mais heureusement votre compagnon arrive à la rescousse et commence à se battre sauvagement avec cette brute. Mais ce n'est pas fini pour vous. Il faut encore se traîner jusqu'au levier à droite. Là, attendez que la brute s'étant débarrassée temporairement de votre compagnon se dirige vers vous. Dès qu'elle se trouve au milieu de l'écran, poussez le joystick vers le haut pour tirer un levier qui déclenchera un laser qui en finira avec la brute. Et tout de suite après, recommencez pour laisser apparaître un rayon bleu qui est en fait un ascenseur. Reculez le plus vite possible jusqu'au milieu de l'écran (sous le rayon bleu). Une fois en haut, il ne vous reste plus qu'à regarder la scène finale.
FIN.

JEUX CRACK SOLUTION

GOBLIIINS

Encore une super solution qui vous est proposée par DELTHEIL Alain.

Les 3 lettres G, M, T correspondent aux 3 personnages suivant le guerrier, le magicien, le technicien à sélectionner dans le jeu.

NIVEAU 1
G: taper sur le côté droit du porche, une CORNE tombe
T: prendre la CORNE, utiliser la CORNE, une BRANCHE tombe de l'arbre
M: faire une magie sur la BRANCHE, elle se transforme en PIOCHE
T: prendre la PIOCHE
GO: code=VQVQFDE

NIVEAU 2
M: faire une magie sur la POMME 1 (à droite)
G: taper sur la POMME 1
T: prendre la POMME 1 et la poser dans le vide sur le pont
M: faire une magie sur la POMME 3
G: taper sur la POMME 3
T: prendre la POMME 3 et la poser dans le vide sur le pont
T: prendre la PIOCHE et aller vers le point scintillant à gauche dans le rocher
T: donner un coup de PIOCHE juste en dessous du point scintillant
T: prendre le DIAMANT
GO: code=ICIGCAA

NIVEAU 3
G: taper à la porte
GO: code=ECPQPCC

NIVEAU 4
M: faire une magie sur la plante carnivore à gauche
T: prendre le POT 1 sur la table à gauche
T: aller à côté de la plante carnivore à droite et utiliser le POT 1 jusqu'à ce que la plante attrape la mouche qui en sort
G: monter le long de la plante grandie à gauche et aller jusqu'au gros livre sur la table à droite; taper dedans, le livre tombe
T: prendre le DIAMANT
T: aller vers le sorcier qui lit en passant sur le gros livre au sol
T: donner le DIAMANT au sorcier
GO:code=FTWKFEN

NIVEAU 5
M: descendre, faire une magie sur un crochet en bas de la main droite du monstre
G: descendre, monter le long du crochet, taper dans l'œil droit du monstre
T: descendre, monter sur la langue
G: taper de nouveau dans l'œil droit
M: remonter, faire une magie sur l'insigne jaune au dessus du cercueil, le fantôme sort et descend effrayer le lutin qui barre la sortie puis remonte
G: le fantôme arrivant à la hauteur de la main gauche du monstre, taper dans l'œil droit
T: prendre le CHAMPIGNON et attendre, le fantôme rentre dans le cercueil
GO:code=HQVDRFR

NIVEAU 6
G: grimper le long du fil de l'araignée aux pattes jaunes, en haut faire une action sur le fil du milieu
T: prendre le PISTOLET, tirer sur la grosse araignée de droite en se mettant dessous
T: tirer sur l'araignée de gauche en se mettant dessous

GOBLIIINS (Suite)

T: prendre la TAIE D'OREILLER et la poser sous l'araignée jaune entre les deux ponts
M: faire une magie sur l'araignée jaune
T: prendre le FLACON DE POISON
GO:code=DWLBEBQ

NIVEAU 7
M: faire une magie sur le SAC posé sur la branche, le SAC se déplace, aller au bout de la branche de droite
T: prendre le SAC de graines, aller dans le labour
G: se placer à gauche de l'épouvantail
T: semer des graines
G: attendre que les poules arrivent et les faire fuir en tapant dans l'épouvantail
M: faire une magie sur le nuage (au bout de la branche)
T: prendre la PLANTE en y allant dessus
T: s'approcher du sorcier, il prendra la BOUTEILLE, le CHAMPIGNON, et la PLANTE
GO:code=JCHAHHG

NIVEAU 8
M: faire une magie sur le squelette
M: faire une magie sur l'os
T: prendre la FLUTE et aller à côté de la corbeille du serpent en bas à gauche
T: jouer de la FLUTE
G: monter le long du serpent et aller à droite à côté du tas de rochers
T: monter sur le bout gauche de la planche à droite de la petite échelle
G: taper dans le tas de rochers, faire la même chose avec le magicien
GO:code=ICTEAGN

NIVEAU 9
T: prendre le morceau de VIANDE en haut en passant loin du chien
T: donner la VIANDE au chien
GO:code=LPNASJO

NIVEAU 10
T: donner la VIANDE à la pieuvre qui sort du trou du milieu en bas de l'arbre
M: faire une magie sur la petite branche qui bouge, aller au bout de cette branche
G: aller sur le rocher rond sous le magicien, faire une action sur la branche verticale
M: aller à gauche, faire une magie sur le BOUCHON coincé au bout de la branche fourchue
T: faire monter le technicien en haut de l'arbre par le même procédé, prendre le BOUCHON et poser le BOUCHON dans le trou central au sommet de l'arbre
T: redescendre en passant sur l'échelle et en allant au bout de la branche souple à gauche
T: prendre la BIROUTE rouge et blanche
T: se projeter au sommet de l'arbre par la même action du guerrier sur la branche verticale
G: taper dans le trou où sort un oiseau, l'oiseau sort par la branche supérieure
T: attraper l'OISEAU à l'aide de la BIROUTE en se mettant à gauche du trou (bien synchroniser les 2 actions)
GO:code=HMUTEKU

NIVEAU 11
T: lancer l'OISEAU en se plaçant devant le chien mais pas trop près
M: faire une magie sur le chien en se plaçant au même endroit que le
technicien
G: taper dans la porte à barreaux dans la cour
GO:code=FSOITLX

NIVEAU 12
T: prendre la PLUME sur la table, descendre vers le squelette
T: chatouiller le pied du squelette avec la PLUME
T: prendre le BILBOQUET sur la table à gauche, le donner au squelette en cliquant sur la main posée sur la table
T: prendre la CLE
T: monter sur l'étagère du haut pour donner la CLE au prisonnier en cliquant sur la cage
M: faire une magie sur la PLUME
T: prendre TAPETTE et remonter sur l'étagère du haut, attendre que la guêpe se pose et taper dessus avec la TAPETTE
M: faire une magie sur la guêpe morte
T: prendre la FLECHETTE, lancer la FLECHETTE dans le tableau sous l'étagère en cliquant sur le nez du sorcier
T: prendre la FIGURINE du roi
T: prendre le flacon d'ELIXIR sur la table à côté du squelette
GO:code=DANJOMZ

NIVEAU 13
M: faire une magie sur la racine de l'arbre contre le mur
T: prendre l'APPEAU, monter sur la branche au-dessus du nid, utiliser l'APPEAU, au bout de quelques temps l'oiseau s'envole et un œuf monte sur la branche
G: monter et taper sur l'œuf
M: faire une magie sur l'œuf
M: faire une magie sur le klaxon devant l'escalier et prendre l'ELIXIR, avancer jusqu'à la hauteur de la marmite, boire l'ELIXIR, quand le technicien est devenu invisible, cliquer dans la cour à droite, il est téléporté à cet endroit
T: prendre CAROTTE, la poser à côté du trou dans la cour, le rat se montre, reprendre la CAROTTE
M: faire une magie sur le rat
T: poser rapidement la CAROTTE en haut de l'escalier (1cm au dessus), le sorcier se paralyse (recommencer la même operation si nécessaire)
G: aller dans la cour avec le technicien et le magicien
GO:code=EUBENND

NIVEAU 14
T: prendre la BAGUETTE
M: faire une magie sur la pierre horizontale à côté du dolmen
T: monter sur le dolmen, utiliser la BAGUETTE dans le petit trou à côté du sommet de la grosse pierre pointue à droite
T: prendre l'ARROSOIR
T: descendre arroser la 2e, la 3e et la 7e fleur en partant de la droite
M: faire une magie sur la 2e fleur: plein d'ENERGIE
M: faire une magie sur la 3e fleur: SERRURE
M: faire une magie sur la 7e fleur: CLE
G: taper dans la CLE
T: prendre la CLE et utiliser dans la SERRURE, avancer
GO: code=TCNGTOV

NIVEAU 15
T: prendre la boîte d'ALLUMETTES à droite, la poser à côté du canon
G: taper dans le tas de boulets
T: prendre le BOULET
G: taper dans le canon
T: utiliser le BOULET dans le canon
G: taper dans le canon
T: prendre les ALLUMETTES, allumer le canon avec les ALLUMETTES
T: prendre CAROTTE et la porter dans le canon
G: taper dans le canon
T: allumer le canon avec les ALLUMETTES
T: allumer le feu sous la marmite avec les ALLUMETTES (l'odeur réveille le personnage)
G: taper dans le tas de boulet
T: prendre le BOULET
G: taper dans le canon
T: poser le BOULET dans le canon
G: taper dans le canon
T: allumer le canon avec les ALLUMETTES
M: faire une magie sur la CAROTTE
T: prendre le CORNET, utiliser le CORNET sur le personnage
T: prendre le MAILLET
T: utiliser le MAILLET sur le gong suspendu, prendre le PENDULE
GO:code=TCVQRPM

NIVEAU 16
T: prendre la PIERRE ronde à gauche et la poser sur la croix
M: faire deux fois la magie sur la PIERRE
T: prendre le PENDULE, utiliser le PENDULE, il indiquera l'endroit où il faudra creuser (en bas au milieu de l'écran)
M: faire une magie sur le petit palmier à gauche
G: taper dans la PIOCHE
T: prendre la PIOCHE, utilisez-la quatre fois à l'endroit indiqué par le PENDULE
GO: code=IQDNKQO

NIVEAU 17
G: taper dans le tas de bois
T prendre la BUCHE, utiliser la BUCHE sur le premier piège, reposez-la
M: faire une magie sur le sac en bas sur l'escalier
T: prendre le SAC, le poser en haut sous le tas de bois
M: faire une magie sur la BUCHE
T: prendre DESODORISANT, le poser à l'endroit du SAC
T: utiliser le SAC, échanger le SAC avec le DESODORISANT et quand le PIED est arrêté à gauche, utiliser le DESODORISANT dessus (le PIED s'immobilise: phase difficile; recommencer si nécessaire)
T: prendre le PIED, le poser en bas sur le haut de l'escalier, redescendre un instant (le dragon crache du feu sur le PIED)
T: prendre le PIED ROTI, le poser sur le piège articulé rouge s'il se désactive)
T: prendre l'EPEE, la poser en bas sur le haut de l'escalier, redescendre un instant (le dragon crache du feu sur l'EPEE)
T: prendre l'EPEE
GO: code=KKKOSRB

NIVEAU 18
T: monter sur la main droite de la statue (la FIGURINE du roi apparaît)
T: utiliser deux fois la DAGUE allumée dans le rond sur la poitrine de la statue

L'honnêteté, c'est faire rire 50 personnes en sortant une vanne, et avouer qu'on n'en est pas l'auteur (mais c'est très dur).

GOBLIIINS (Suite et Fin)

T: prendre la CLE, utiliser la CLE dans l'oreille gauche de la statue
T: prendre la DAGUE allumée et l'utiliser deux fois dans le rond sur la poitrine de la statue
T: aller sur la main où se trouve maintenant une CLE
M: aller sur la main où se trouve la CLE
G: aller sur la main où se trouve la CLE
GO: code=NGOFISM

NIVEAU 19
T: prendre le FAUX-NEZ, aller devant le chien sur l'estrade, utiliser le FAUX-NEZ
T: prendre le SAVON, aller devant le chien, utiliser le SAVON
G: taper dans le paquet de bananes suspendu
T: prendre la BANANE, aller devant le chien et utiliser la BANANE
T: prendre le GRIMOIRE
M: faire une magie sur la grille du château
GO: code—NNGVRTL

NIVEAU 20
M: faire une magie sur le point apparaissant sur le sol au bord du mur sous la statue
G: taper sur le levier
M: faire une magie sur le bouchon dans l'oreille du monstre
T: aller à côté de l'oreille dégagée du monstre, lire le GRIMOIRE, poser le GRIMOIRE
T: remonter dans la tour du château pour prendre l'APPAT
T: monter à l'entrée de la grotte en haut à droite, poser l'APPAT devant l'entrée, prendre le BOL vide
T: poser le BOL vide sous l'œil à gauche du monstre
T: lire le GRIMOIRE à côté de l'oreille du monstre
T: prendre le BOL plein, remonter à l'entrée de la grotte, utiliser le BOL plein sur le lutin
T: prendre le LANCE-PIERRE
GO:code=LGWEEUP

NIVEAU 21
T: utiliser le LANCE-PIERRE sur le paquet de bananes suspendu
G: taper dans le levier en haut à droite, faire monter le technicien, le
magicien, le guerrier sur le poisson
GO: code=TQLEDVW

NIVEAU 22
M: faire une magie sur la patte la plus en avant du squelette d'oiseau
T: monter sur le bec, utiliser le LANCE-PIERRE sur la CORDE rose
T: descendre prendre la CORDE
T: utiliser la CORDE en cliquant sur le crochet en haut à droite
T: redescendre, utiliser le LANCE-PIERRE sur le sorcier
M: faire une magie sur le monstre tenant le technicien
G: faire monter le guerrier le long de la CORDE rose, taper dans le monstre tenant le magicien
T: prendre le SAC vide, le poser en bas à droite sous le guerrier
T: prendre le LANCE-PIERRE et l'utiliser sur le fil de l'araignée retenant le guerrier, redescendre à côté du SAC
M: faire une magie sur l'araignée
T: attraper rapidement le SAC, montrer le SAC:
Le roi est enfin guerri des maléfices du sorcier (qui est prisonnier!) Vive le roi et les programmeurs de ce super jeu!

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

FIRST SAMOURAI (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' FIRST SAMURAI
DATA 3398882,"FIRST SAMURAI",1,"Vies illimitees"
sum:
DATA
5,Ø,A1EØØ,1d1,1,Ø,c,Ø,a32ØØ,1c8,1,Ø,19,Ø,a42ØØ,1fd,1,Ø,c
,Ø,aa6ØØ,Ø9b,1,Ø,c
DATA   Ø,a9cØØ,182,2,6Ø,Ø8,6b,14,*
```

SHADOW WARRIOR (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'  SHADOW WARRIORS ( Compil LES JUSTICIERS 3 )
DATA 3546Ø,"SHADOW WARRIORS",1,"les credits illimites"
sum:
DATA 2,Ø,44ØØ,66,Ø1,4a,53,Ø,44ØØ,eØ,Ø1,4a,53,*
```

SWITCHBLADE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' SWITCHBLADE (Compil SUPER ACTION)
DATA 11267,"SWITCHBLADE",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA 1,Ø,4ØØ,Ø,8,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,1Ø,4e,71
DATA 33,fc,Øf,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø,Ø,4ØØ,66,6
DATA 4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,Ø2
DATA 4e,f9,ØØ,ØØ,BØ,ØØ,Ø,cØØ,Ø,28,ØØ,ØØ
DATA 33,fc,4e,71,ØØ,Ø5,78,78,4e,f9,ØØ
DATA Ø5,eØ,b6,46,79,ØØ,df
DATA f1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1,66
DATA ØØ,ff,fØ,4e,f9,ØØ,Ø7,ØØ,Ø6,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

TESTDRIVE II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'  TEST DRIVE II ( Compil TEST DRIVE )
DATA 4587,"TEST DRIVE II",1,"Trainer"
sum:
DATA
ØØØ1,Ø,9A6ØØ,1ce,4,4e,71,4e,71,53,6c,bc,b4,Ø,9a6ØØ,14,4,
81,8c,33,ab,13,49,2e,bØ,*
```

TETRIS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' TETRIS (Compil 1Ø MEGAHITS 3)
DATA 4Ø9236,"TETRIS",1,"Trainer"
sum:
DATA 1,Ø,63cØØ,1Ø2,2,4e,75,53,79,*
```

STRIDER II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'  STRIDER II ( Compil CAPCOM COLLECTION )
DATA 3Ø16942,"STRIDER II",1,"vies illimitees"
sum:
DATA
4,Ø,bc2ØØ,e7,1,Ø,1,Ø,bc2ØØ,17,1,67,66,Ø,b4ØØØ,4Ø,2,4e,71
,53,83,Ø,b4ØØØ,14,2,8a,19,85,Ø7,*
```

MOONSHINE RACER (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' MOONSHINE RACER (DISK I)
DATA 276Ø85,"MOONSHINE RACER",1,"Turbo illimite"
sum:
DATA 1,Ø,434ØØ,1d6,1,4a,53,*
```

PREHISTORIK (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' PREHISTORIK (Attention ce listing ne recalcule
' pas les checksum, le faire de la facon suivante:
' allumez votre ordinateur, inserez le WORKBENCH,
' laissez booter puis inserez l'original, et suivre
' les instructions.)
DATA 377Ø759,"PREHISTORIK",1,"Super Trainer "
sum:
DATA 6,Ø,ab8ØØ,15a,1,4a,53,Ø,adØØØ,Ø22,1,4a,53,Ø,ae4ØØ
DATA 1be,1,4a,53,Ø,b1ØØØ,Ø82,1,4a,53
DATA   Ø,b24ØØ,Ø86,1,4a,53,Ø,2eØØØ,Øc8,2,6Ø,Ø2,9Ø,6d,*
```

BIRDS OF PREY (GFA BASIC 3.XX)

```
' BIRDS OF PREY trainer (Remet a zero le nombre
' de vos propres avions craches)
' Activer ce listing sur la disquette de sauvegarde
DIM oct|(&HAF92)
INPUT "Nom de votre fichier sauvegarde";n$
b$="DFØ:"+n$
BLOAD b$,V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø)+&H1B7A,&HØ
BSAVE b$,V:oct|(Ø),&HAF92
```

KHALAAN (GFA BASIC 3.XX)

```
' KHALAAN trainer
' (met 999999 pour les pieces d'or et les vivres)
' Activer ce listing sur le disk de sauvegarde
DIM oct|(&H1ØF3)
BLOAD "DFØ:KHALAAN.SAV",V:oct|(Ø)
LPOKE V:oct|(Ø)+&H2CØ,&HF423F
LPOKE V:oct|(Ø)+&H2C4,&HF423F
LPOKE V:oct|(Ø)+&H2CA,&HF423F
BSAVE "DFØ:KHALAAN.SAV",V:oct|(Ø),&H1ØF3
```

PREMIER MAIL ORDER

POUR COMMANDER, VEUILLEZ ENVOYER UN CHEQUE BANCAIRE OU LE NUMERO DE VOTRE CARTE DE CREDIT (MASTER CARD, VISA, CARTE BLEUE) EN INDIQUANT LA DATE D'EXPIRATION, A :
TRYBRIDGE LTD 8, BUCKWINS SQUARE, BURNT MILLS, BASILDON, ESSEX, SS13IBJ- ANGLETERRE
COMMANDES TELEPHONIQUES :19.44.268.590.766 LUN-VEND 9H00 à 17H00, SAMEDI 10H00 à 16H00
FAX :19.44.268.590.076
POSSESSEURS DE PC, VEUILLEZ MENTIONNER 3.1/2 OU 5.1/4.
POUR LES TITRES MARQUES *, TELEPHONEZ POUR CONFIRMATION DE DISPONIBILITE.

ST AMIGA PC

	ST	AMIGA	PC
1/2 MEG UPGRADE		299	
1/2 MEG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349
3D POOL	89	89	
4D BOXING		198	249
4D DRIVIN		189	249
ADDAMS FAMILY	199	199	199
AFTERBURNER	89	89	
AIRBUS	299	299	
ALIEN BREED (1 MEG)		199	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BATTCHESS 2		199	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIG RUN	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS*	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CARRIER COMMAND	89	89	89
CASTLES		249	249
CENTURION		199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET 1 MEG		119	
CURSE OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT		249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1MEG)		249	
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOSGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
DRAGONS LAIR TIMEWARP	299	299	299
ELF	199	199	
ELITE+			349
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
F117A NIGHTHAWK			349
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK	199		119
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL BLOW	199	199	
FINAL FIGHT	199	199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX *	299	299	299
G LOC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GODFATHER ACTION	199	199	199
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET*	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVIN	89	89	89
HARLEQUIN	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMBALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUNTER	249	249	
IK +	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY 500		199	199
INDY HEAT	199	199	
INDY JONES CRUSADE ACTION	89	89	89
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
KICK OFF+EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISLTE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	
KLAXX	89	89	
KNIGHTMARE	249	249	249

ST AMIGA PC

	ST	AMIGA	PC
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION	249	249	249
MAN UTD EUROPE	199	199	
MAX	249	249	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC	249	249	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZELAND STORY	89	89	
NINJA COLLECTION	149		
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS *	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS*		249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUG PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE		349	
SHADOWLANDS *	249	249	249
SHADOW SORCEROR		249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM ANT*		249	249
SIM CITY+POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPACE CRUSADE *		199	
SPECIAL FORCES (1 MEG)*		299	
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPER MONACO	199	199	
SUPERCARS 2	199	199	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2 *	249	249	299
TEENAGE MUTANT TURTLES2*199	199	199	
TERMINATOR			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THREE STOOGES		89	89
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6 *	249	249	249
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
JOHN MADDEN *		249	
SUPER SEGA *		249	
WORLD CUP CRICKET *		199	
WORLD SERIES CRICKET	249	249	

SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	299	MIDNIGHT RESISTANCE	349
ABRAHAM TANK	349	MOONWALKER	299
AFTERBURNER 2	299	MS PACMAN	349
ALIEN STORM	299	PACMANIA	349
BATMAN	349	PGA TOUR GOLF	349
BATTLE SQUADRON	349	PITFIGHTER	349
BONANZA BROTHERS	349	RAMBO 3	299
BUCK ROGERS	349	REVENGE OF SHINOBI	299
CRACKDOWN	349	RINGS OF POWER *	399
DARK CASTLE	349	SAINT SWORD	349
DE CAP ATTACK	349	SHADOW DANCER	299
DESERT STRIKE*	349	SHADOW OF THE BEAST	349
DICK TRACY	349	SHINNING IN THE DARKNESS	449
D.J BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
E SWAT	229	SPIDERMAN	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREET SMART	349
F22 INTERCEPTOR	449	STREETS OF RAGE	349
FANTASIA	349	STRIDER	399
FAREY TALE	349	SUPER HANG ON	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER MONACO GP	299
FLICKY	299	SUPER REAL BASKETBALL	299
FORGOTTEN WORLDS	299	SUPER THUNDERBLADE	299
GAIN GROUND	299	THE IMMORTAL	349
GALAXY FORCE*	399	TOE JAM AND EARL	349
GHOSTBUSTERS	299	TWO CRADE DUDES*	349
GHOULS AND GHOSTS	349	TURBO OUTRUN*	349
GOLDEN AXE	299	TURRICAN	349
HARDBALL	349	TWIN COBRA	349
JOE MONTANA 2*	349	TWIN HAWK	299
KA GE KI	349	WINTER CHALLENGE	349
KILLING GAME SHOW *	349	WRESTLE WAR	349
LAST BATTLE	299	XENON 2 *	349
MERCS	349	ZANY GOLF	349
MICKEY MOUSE	349	ZOOM	299

GAME GEAR

DONALD DUCK	249	OUTRUN	219
DRAGON CRISTAL	219	PENGO	199
FACTORY PANIC	219	PSYHIC WORLD	199
FROGGER	219	PUTTER GOLF	219
G LOC	219	SHINOBI	219
JOE MONTANA	249	SPACE HARRIER	219
LEADERBOARD	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
MICKEY MOUSE	219	SUPER MONACO	199
NINJA GAIDEN	249	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	MS PACKMAN *	279
ALIEN STORM	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST	299
DUCK TALES	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	TURBO OUT RUN	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

GAME BOY

ALLEYWAY	229	SPIDERMAN	229
BATTLE BALL	229	SUPER MARIO LAND	229
BATTLETOADS	229	SUPER RC PRO AM	229
BATMAN	229	TENNIS	229
BILL AND TED	229	WORLD CUP	229
BLADES OF STEEL	229	WWF	229
BUBBLE BOBBLE	229	ROGER RABBIT	229
BUGGS BUNNY	229	TURRICAN	229
BURIAI FIGHTER	229	DOUBLE DRAGON 2	229
CASTELVANIA 2	229	ADDAMS FAMILY	229
CHASE HQ	229	BATTLETOADS	229
CHESSMASTER	229	DAYS OF THUNDER	229
FLIPBALL	229	DOUBLE DRAGON II	229
FORTRESS OF FEAR	229	ELEVATOR ACTION	229
GREMLINS 2	229	KILLER TOMATOES	229
HOME ALONE	229	NINJA TURTLES II	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	ROBOCOP II	229
MEGA MAN	229	SIMPSONS	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229	SNOW BROTHERS	229
NAVY SEALS	229	SUPER RC PRO AM	229
NEMESIS	229	TECMOBOWL	229
NFL FOOTBALL	229	TERMINATOR 2	229
PAPERBOY	229	NINJA GAIDEN	229
R TYPE	229	NAVY SEALS	229
ROBOCOP	229	BASEBALL	229
ROBOCOP 2	229		
SIDE POCKET	229		

CONQUEST OF THE LONGBOW

Premier Jour: Dans la cave, prendre la corne et l'argent dans la caisse. Puis sortir. Après avoir écouté vos amis, rejoignez Will à l'entraînement. Pour cela, allez 2 écrans au Nord. Entraînez-vous à tirer à l'arc. Puis, retournez au camp et rejoignez Petit-Jean (4 Ecrans à l'Ouest). De cet endroit, vous surplombez la route et pouvez voir tout ce qui s'y passe. Nous appellerons cet endroit, comme dans le jeu, l'Overlook. Attendez quelques instants et vous verrez alors un garde agresser une jeune fille; allez alors sur la route et tirez sur le garde. Vous sauverez alors la jeune fille; pour avoir plus de points, vous pouvez alors lui donner de l'argent. Allez ensuite voir la veuve (Widow Cottage sur la carte) et discutez avec ses 3 enfants. Puis, retournez au camp pour le souper.

Deuxième Jour: Après votre rêve où vous voyez Marianne danser dans une clairière entourée de saules pleureurs, essayer de la retrouver en allant dans cette clairière (Willow Grove sur la carte). Mais elle n'y est pas. Pour la trouver, il faut alors aller au grand chêne (de l'autre côté de la route), puis se promener au Sud du grand chêne. Vous verrez alors Marianne se faire attaquer par un moine. Tirez-lui dessus. En récompense, Marianne vous donnera alors une chaussure, qui vous sera utile pour Lobb, espion que vous devez voir en ville. Retour au Camp.

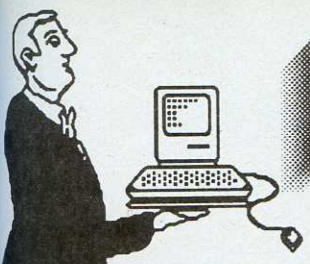
Troisième Jour: Le but de la journée est d'aller voir Lobb. Mais pour entrer en ville, il vous faut un déguisement; allez donc à l'Overlook. Là, attendez quelques instants et arrêtez le clochard qui passe. Parlez-lui, puis donnez-lui un farthing (argent). Il vous donnera alors ses habits. Vous pouvez maintenant aller voir Lobb en ville (Cobbler). Donnez-lui la chaussure de Marianne, qui est le signe de reconnaissance. Lobb vous apprend alors qu'il va falloir une rançon pour délivrer le roi Richard d'une part et, d'autre part, que l'évêque de l'église se prépare à envoyer un trésor de 50000 Marks au Prince Jean. Votre but sera donc d'intercepter ce trésor afin de l'utiliser à bon escient pour délivrer le roi Richard. Après cette conversation, Lobb vous donne un peigne d'argent qui servira de signe de reconnaissance avec Marianne. Retour au Camp.

Quatrième Jour: Après être sorti de la cave, allez voir Marianne au Willow Grove. Donnez-lui alors le peigne de Lobb. Marianne vous donnera alors la mission d'aller chercher un rouleau au Monastère pour elle. Ensuite, montrez à Marianne l'émeraude. Retour au Camp.

Cinquième Jour: Après votre réveil, vous apprenez que frère Tuck est parti voir la Veuve. Rejoignez-le alors. Vous apprendrez que les 3 fils de la Veuve se sont fait arrêter par le Shérif. Afin de trouver un moyen de pénétrer dans le monastère et de trouver le rouleau de Marianne, allez à l'Overlook. Vous y verrez alors un moine que vous arrêterez. Pointez alors votre arc sur lui. Il vous proposera un duel au bâton; acceptez-le. Apres l'avoir vaincu, récupérez sa robe et ses possessions: une flûte et une poche de diamants. Partez alors au Monastère (complètement au Sud sur la carte). Sur le rivage, servez-vous de la flûte. Un moine viendra alors vous chercher en barque et vous emmènera au monastère. Donnez ensuite la flûte et la poche de diamants au garde du monastère. Vous devrez alors répondre aux énigmes que vous posera le garde grâce au livre fourni avec le jeu. A l'intérieur du monastère, allez voir le Prior, chef des lieux, dans la pièce centrale. Vous ferez alors connaissance. Allez ensuite dans la tour Nord-ouest du monastère et délivrez le gnome en tirant sur la ficelle à gauche de l'écran. Ce nain est en fait Fulk, le fou du Roi. Pour lui prouver votre identité, vous devrez lui rapporter un rouleau que le Prior détient dans sa salle d'étude. Allez alors dans la tour Sud-est. Regardez les parchemins au fond de la pièce et trouvez celui de Marianne (avec une main dessinée dessus). Le Prior est en train d'étudier le rouleau de Fulk. Pour vous permettre de le prendre, renversez alors le vin du Prior: il ira se changer et vous pourrez prendre le rouleau de Fulk. Rapportez ce rouleau à Fulk. Il vous emmènera alors dans un passage secret qui donne accès à un bateau. Montez dans ce bateau. Pour ouvrir la grille à laquelle vous vous affrontez alors, appuyez sur les têtes tout autour de la grille; au bout d'un moment, la grille s'ouvrira alors. Vous êtes maintenant libre. Par reconnaissance, Fulk vous donne alors son rouleau, et une bague détenant le pouvoir de l'eau; vous apprenez aussi l'existence d'une bague qui commande le feu mais c'est l'évêque qui la possède. Retour au Camp.

Sixième Jour: Les 3 fils de la veuve doivent se faire pendre aujourd'hui. Vous devez donc agir vite pour les sauver. Pour ce faire, aller à l'Overlook. Arrêtez le moine qui y passe. Prenez-lui ses vêtements mais sans lui tirer dessus. Allez ensuite à l'église St Mary, située en ville. A l'intérieur, allez dans la laverie pour prendre les 3 robes qui sèchent. Puis, allez voir l'évêque dans le réfectoire (à gauche sur la carte). Il vous dira alors d'aller lui chercher à boire au Pub. Prenez donc le tonneau situé sur la table. Ensuite, allez au Pub. Là, jouez au jeu de Morris avec l'homme assis à la table en bas à gauche. Quand vous aurez gagné, l'homme vous donnera alors un cristal permettant de boire autant que vous voulez sans être saoul. Puis, donnez le tonneau au barman et donnez-lui de l'argent pour vous acheter vous-même à boire.

Ensuite, ouvrez la grille au fond du Pub. Trouvez ensuite un tonneau vide, qui est en fait un passage secret. Allez alors dans ce tonneau, après l'avoir préalablement ouvert. Ici, deux tunnels s'offrent à vous. Prenez d'abord celui qui part à droite. Vous arriverez alors dans le réfectoire où est l'évêque. Rendez le tonneau à l'évêque. Il vous propose alors de boire avec lui. Acceptez. Dès que vous commencez à boire, mettez le cristal dans votre verre. Au bout de quelques verres, l'évêque sera saoul alors que vous serez encore frais grâce au cristal. Prenez donc l'argent de l'évêque. Puis allez dans sa chambre (à droite sur le plan de



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel	2.490 F
+ Péritel + Extension	2.690 F

AMIGA 500 PLUS

Amiga 500 PLUS	2.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 + Adaptateur ROM	5.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM	9.990 F

PACK PROMO AMIGA 500 PLUS
Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu
5.490 F

AMIGA 600

Amiga 600	3.590 F
Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo intern.	4.990 F

AMIGA 2000 (2.0)

+ Joystick	4.990 F
+ Joystick + Disque Dur 52 Mo	7.990 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO :	19.990 F
Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots extens)	28.500 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

COMMODORE
Les accessoires CDTV

Clavier :	690 F	Lecteur 3"1/2 :	790 F
Trackball :	590 F	Genlock :	1.290 F
Souris :	390 F		

CDTV
6.990 F
+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes + Souris + 6 logiciels + 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code)

COMPATIBLE PC
AT 386 2 Mo RAM

Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.300 F	486 SX 25 Mhz	10.400 F
SX 25 Mhz	8.790 F	486 DX 33 Mhz	11.990 F
DX 33 Mhz	9.400 F		

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

AT 386SX 25 Mhz

Mini Tower 2 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches,
Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique : 9.900 F

386 DX 33 Mhz + même config. 11.400 F

486 SX 33 Mhz + même config. 12.400 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte PC AT 386 SX 20 Mhz (DOS + lecteur 5"1/4)	5.290 F
Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	4.990 F
Home Vidéo Kit 2	1.990 F
Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner + Midi + Log.)	2.990 F
Carte 16 Millions de Couleurs Amiga	3.750 F
Change Kickstart Electronic + Rom 1.3	690 F
Alimentation Amiga 500	450 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS	595 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	285 F
Extension mémoire 512 Ko	240 F
Extension mém. 2/8 Mo pour A2000	1.590 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur externe Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo	710 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo	5.190 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.690 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	2.950 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	220 F
Interface Midi Amiga	430 F
Digitaliseur Son Stéréo	550 F
Deluxe Paint 4	690 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F
Handy Scanner Zydec	1.490 F
Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire)	450 F
Track-Ball	339 F
Quadrupleur de Joystick	99 F
Change Souris/Joystick	135 F

PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Joystick PC	147 F
Souris + Tapis + Logiciel Dessin	250 F

IMPRIMANTES

PANASONIC

9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F

COMMODORE

MPS 1270 Jet d'encre :	1.790 F

STAR

STAR LC 200 Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3. 60 F
par 100	3. 40 F
par 300	3. 20 F

Reprise de votre ancien ordinateur jusqu'à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat de votre nouvel ordinateur

NOUVEAU ! Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....
Tél. (obligat.): ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant

Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. (Ordinat./Imprimante) : 200 F
Contre-Remboursement : Ajouter 35 F

Offre valable jusqu'au 30/4/92 dans la limite des stocks disponibles — TOTAL TTC

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre rembours[†] ☐Carte Banc.

N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit gratuit : nous consulter
Date : Signature

CONQUEST OF THE LONGBOW (Suite)

l'église). Là, prenez le cube qui se situe sous l'oreiller. Retournez ensuite dans le tunnel, et prenez le passage que vous n'avez pas pris tout à l'heure. Regardez par le trou de la porte. Vous voyez alors deux gardes qui veulent aller boire un coup au Pub mais à qui il manque de l'argent. Dès qu'ils sont partis en chercher, ouvrez donc la porte et posez 4 farthings sur la table; puis retournez dans le tunnel. Quand les 2 gardes sont partis au Pub, retournez dans la pièce et ouvrez la trappe au sol. Pour faire monter les 3 fils de la veuve, utilisez alors les ceintures des 3 robes prises à la laverie. Après que les 3 hommes aient revêtu les robes, retourner au Pub et le traverser même si le Shérif y fait la fête. Le Shérif vous demande alors de le bénir. Pour ce faire, parlez-lui. Vous serez ensuite libre. Allez ensuite voir la Veuve. Elle vous récompensera alors en vous donnant un filet d'or. Puis, ses 3 fils viendront alors avec vous, ce qui augmentera de 3 le nombre d'hors-la-loi. Retour au Camp.

Septième Jour: Allez voir Marianne dans la clairière. Donnez-lui alors son rouleau. Vous apprendrez alors l'existence d'un espion de la reine à qui vous devrez donner le rouleau de Marianne à la prochaine fête foraine. Vous pourrez le reconnaître en lui demandant un emblème que Marianne vous indique alors (change à chaque partie). Marianne vous conseille aussi de gagner la protection du grand chêne de la forêt. Montrez ensuite à Marianne l'émeraude du rêve. Puis allez au grand chêne. Allez ensuite un écran à l'Ouest. Attendez quelques instants, puis vous verrez un petit lutin passer; attrapez-le avec le filet d'or. Il vous emmènera alors voir l'homme vert, le cœur du grand chêne. Répondez alors à quelques-unes de ses énigmes grâce au code des druides que Marianne vous a appris et que vous retrouverez dans le livre fourni avec le jeu (pour vous aider à répondre, voici quelques-unes des réponses: Leather (Plume), Wood (Bois), Snow (Neige); à vous maintenant de trouver à quoi ces réponses correspondent). Retour au Camp.

Huitième Jour: Afin de trouver un moyen d'aller à la foire, allez à l'Overlook. Arrêtez l'archer qui passe. Donnez-lui de l'argent pour ses habits. Ensuite, allez à la fête foraine en ville. A la fête foraine, cherchez un savant (Scholar en anglais; ils marchent le long des stands sans s'arrêter). Puis demandez-lui l'emblème dont Marianne a parlé. Le savant vous propose alors plusieurs emblèmes à la suite; vérifiez si l'emblème proposé correspond au vrai (que l'on peut trouver dans le livre fourni avec le jeu). Si le savant n'arrive pas à trouver le bon emblème, ce n'est pas le vrai savant. Cherchez-en donc un autre. Quand vous aurez trouvé le bon savant, donnez-lui alors le rouleau de Marianne. Puis, allez vous inscrire au tournoi de tir à l'arc en donnant de l'argent au garde. Après avoir gagné, vous recevrez la flèche d'or qui va s'ajouter à la rançon pour le roi Richard. Retour au Camp.

Neuvième Jour: Promenez-vous dans la forêt (plutôt au Sud du Camp). Vous serez alors attaqué par les gardes du Shérif. Pour leur échapper vous devrez ensuite trouver le 'Grove' le plus proche et, grâce au code des druides, appeler le nom en latin de l'arbre de ce Grove. Vous recevrez alors la protection de l'homme vert et échapperez aux gardes. Ensuite, allez à l'Overlook. Là, arrêtez le marchand qui passe. Fouillez-le par 2 fois. Vous trouverez sur lui des diamants, mais il vous apprendra qu'ils sont faux et qu'il voulait les refiler au Shérif de Nottingham. Vous lui donnerez alors de l'argent et un nouveau costume contre le sien. Pour pas qu'on vous reconnaisse, utilisez alors le rouge du marchand sur votre barbe. Allez ensuite voir le Shérif dans son château lui présenter vos diamants. Vous lui ferez alors croire que vous avez une cave remplie de tels diamants au milieu de la forêt de Sherwood. Vous lui vendez cette cave contre 5000 Marks Or. Quand il vient tout seul dans la forêt, vous le dépouillez donc de son argent en compagnie de vos amis et le renvoyez. Retour au Camp.

Dixième Jour: Marianne a été rendue coupable de sorcellerie et va être brûlée sur le bûcher. Pour la sauver, vous aurez besoin de traverser le feu, donc de la bague qui commande le feu. Il va donc falloir ouvrir la boîte. Pour ce faire, examinez le rouleau de Fulk; notez la première lettre du nom de chacun des arbres qui parlent. Puis appuyez sur les cases du cube correspondantes. Quand le cube s'ouvre, mettez-vous alors la bague qui commande le feu autour du doigt. Maintenant, servez-vous de la corne pour appeler vos amis et décider de la stratégie à adopter. Choisissez alors la proposition de Petit-Jean. Allez au Pub, donnez 10 pence au barman pour qu'il vous laisse passer la grille. Allez dans l'église. Dans celle-ci, allez dans la chapelle et prenez la porte de droite.

Vous vous retrouvez alors dans le labyrinthe. Traversez le labyrinthe (grâce au plan fourni). Puis, attendez le signal de Petit-Jean; quand vous l'aurez entendu, pénétrez dans l'enceinte et sauvez Marianne. Ensuite, après avoir emmené Marianne dans la clairière, utilisez l'émeraude pour la ranimer. Une fois remise, Marianne vous donnera le mot de passe pour le chevalier de la reine. Retenez bien ce mot (change à chaque partie). Retour au Camp.

Onzième Jour: Une fois sorti de votre cave, frère Tuck vous apprend que le trésor de l'évêque a été aperçu sur la route. Vous appelez donc vos camarades grâce à la corne pour décider de la manière de procéder. Après les propositions de chacun des hors-la-loi, choisissez la stratégie de frère Tuck. Vous gagnerez alors le trésor et vous aurez une rançon suffisante pour sauver le roi Richard.

Douzième Jour: Promenez-vous dans la forêt (vers le Sud du camp). Vous serez alors attaqué par les gardes du Shérif. Procédez alors comme au Neuvième jour. Puis, allez à l'Overlook. Vous verrez alors un chevalier arrêté par Tuck et par Petit-Jean. Parlez avec lui. Pour vous assurer qu'il est véritablement le chevalier de la reine, comme il prétend l'être,

CONQUEST OF THE LONGBOW (Suite et Fin!)

utilisez le code des druides pour dire le mot de passe que vous a donné Marianne. Il ne comprend pas vos signes. Ce n'est donc pas le chevalier de la Reine. Tirez-lui donc une flèche. Appelez les autres grâce à la corne. Puis, fouillez le chevalier; vous trouverez alors une lettre écrite par le Prior qui dit "The Lion is caged", c'est-à-dire que le Prior a emprisonné le vrai chevalier de la reine, qui aurait permis de ramener la rançon au roi Richard (The Lion) et de le sauver. Retour au Camp.

Treizième Jour: Allez directement au Monastère pour essayer de délivrer le chevalier de la reine. Il va maintenant falloir trouver un moyen de traverser les marécages. Pour cela, enlevez la bague du Feu et mettez à votre doigt la bague de l'Eau. Vous verrez alors de petits esprits au-dessus de l'eau. Parlez-leur. Ils vous amèneront alors un bateau et vous confirmeront la présence d'un prisonnier dans une des tours du monastère. Montez dans le bateau et suivez les esprits à travers les marécages. Vous arrivez alors à la tour du prisonnier. Accostez-y. Vous ne pouvez pas monter sur la tour grâce au lierre parce qu'il est trop fin. Pour pouvoir monter, il va falloir une fois de plus faire appel à l'homme vert. Pour cela, identifier la plante en la regardant, et, grâce au code des druides, inscrivez son nom en latin sur votre main. Le lierre va alors s'épaissir et vous pourrez monter dans la cellule du prisonnier. Une fois dedans, faites le mot de passe que vous a donné Marianne grâce au code des druides. Quand le chevalier sera certain de votre identité, vous pourrez alors vous sauver avec lui. Donnez-lui alors la rançon que vous avez amassé.

C'est FINI!! Je vous laisse maintenant admirer la fin sublime.

Dernier conseil: Pour avoir le plus de points possible, il vous faut mettre le réglage de l'arcade au maximum; ce sera plus dur pour les combats, le tournoi de tir à l'arc, le jeu de Morris mais vous aurez plus de points.
(FAGES Daniel)

MONKEY ISLAND II

Ça y est, à peine était-il sorti que notre plus fidèle lecteur s'est jeté dessus et l'a vaincu en une semaine! J'ai l'honneur de vous présenter Eric AUJEAN, l'auteur de cette super-solution.

Partie 1: cette partie se déroule uniquement sur Scabb. Il vous faut débarrasser les habitants de Largo qui leur impose un embargo insupportable. Prenez le panneau, vous obtiendrez une pelle, traversez ensuite le pont, là Largo vous soulage de toutes vos richesses. Allez chez Wally (2ème bateau au fond) et prenez une feuille de papier blanche et son monocle pendant qu'il se frotte les yeux. Allez au bar (bateau au premier plan), parlez avec le commerçant puis récupérez le crachat de Largo avec la feuille de papier. Sortez et revenez dans le bar par la fenêtre. Dans la cuisine, prenez le couteau. Allez à l'hôtel (bateau de droite) et coupez la corde du crocodile, ensuite regardez son bol et prenez-y des croquettes. Allez ensuite à la blanchisserie (bateau au fond à gauche), prenez le seau (demandez au pirate s'il lui appartient, il dira non), allez ensuite à la plage et prenez le bâton. Allez au cimetière, tout au fond, et creusez la tombe pour prendre l'os. Après, allez au marais et prenez de la boue dans le seau, puis montez dans le cercueil et allez chez la magicienne vaudou. Dans la première salle, prenez la ficelle près de la tête de mort, allez dans la deuxième salle à droite et parlez à la sorcière qui accepte de vous faire une poupée de Largo si vous lui fournissez les ingrédients. Donnez-lui déjà le crachat et l'os. Retournez en ville et allez à l'hôtel, dans la chambre de Largo. Là, prenez la perruque et mettez le sceau sur la porte une fois fermée. Après la scène animée, allez à la blanchisserie, puis retournez chez Largo et fermez la porte. Prenez le ticket et allez chercher le linge. Profitez-en pour ouvrir la boîte (toujours à la blanchisserie), pour y mettre les croquettes de fromage, bloquer l'ouverture avec le bâton, l'attacher à la ficelle que vous n'avez plus qu'à tirer pour capturer le rat et l'ajouter à votre inventaire. Retournez maintenant au marais et donnez les ingrédients à la magicienne qui en fera une poupée. Utilisez-là dans la chambre de Largo avec les aiguilles. Voilà, il ne vous reste plus qu'à trouver un bateau pour quitter l'île; pour cela, allez aux cuisines et mettez le rat dans la soupe, allez ensuite au bar et commandez à manger. Le cuisinier est viré et vous pouvez alors prendre sa place et gagner la coquette somme de 450 francs. Allez à l'embarcadère et donnez au capitaine le monocle de Wally ainsi que l'argent. Ça y est, vous pouvez enfin quitter l'île à la recherche de Big Whoop.

Partie 2
Cette longue partie consiste à rassembler les différentes parties de la carte du trésor (il y en a 4).
Dans le bateau, prenez le dessin de perroquet. Allez d'abord sur Phatt. Vous êtes emmené en prison. Là, soulevez le matelas, prenez le bâton, utilisez-le avec le tibia du squelette et donnez ce dernier au chien. Prenez la clé, ouvrez la porte, prenez les deux enveloppes, ouvrez-les et sortez. Allez à la bibliothèque, ouvrez le phare miniature et prenez la lentille. Allez parler à la bibliothécaire et inscrivez-vous. Regardez dans le tiroir à fiches et sélectionnez à D le livre des désastres et à R celui des recettes vaudous ainsi qu'un troisième livre au hasard. Allez ensuite les chercher chez la dame. Ressortez et allez parler au pêcheur sur le ponton. Pariez que vous pouvez pêcher un poisson plus grand que lui. Entrez après dans l'allée à gauche de la bibliothèque, regardez la scène et suivez le petit homme. Dans l'allée de droite, frappez à la porte et demandez le numéro suivant. Le code secret pour l'obtenir consiste à répéter le premier chiffre montré par la main de l'homme. Retournez à la roue, jouez en répétant le chiffre et prenez l'invitation. Quittez l'île et allez sur Booty. Allez d'abord au magasin et achetez la scie, la corne de brume, le panneau "Attention au perroquet" et la plume qui est sous le comptoir. Mettez le dessin de perroquet sur le crochet et achetez le miroir. Parlez au vieux près du canon puis entrez chez le marchand de costumes et donnez-lui l'invitation, il vous donnera un déguisement. Dehors, parlez à la femme et prenez-lui un dépliant, Allez ensuite chez le gouverneur (en passant par la guérite où vous montrez au garde costume et invitation), derrière la maison, secouez la poubelle plusieurs fois et faites le tour de la maison avec le cuisinier à vos trousses. Entrez dans la cuisine et prenez un poisson puis ressortez et entrez par la porte principale. Dans le salon, prenez la carte et sortez. Après la scène animée, revenez dans la chambre et prenez la rame. Sortez de la maison et prenez le chien (si si!!). Allez sur le ponton de Phatt, donnez le poisson à l'homme et prenez sa canne. Retournez sur Booty et allez à la falaise. Récupérez la carte (un court instant!) avec la canne. Allez alors à l'arbre géant, mettez la rame dans le trou et montez dessus. Superbe séquence animée. Allez faire réparer la rame chez le charpentier de Scabb et venez la remettre dans le trou de l'arbre; montez et utilisez le chien sur l'oiseau puis sur la pile de papiers. Vous avez un morceau de carte. Toujours sur l'arbre, sur la plate-forme du fond, prenez le télescope. Allez sur Scabb, au bar, commandez une boisson jaune et une bleue, mélangez-les, utilisez la banane sur le métronome et prenez le singe. Allez à la blanchisserie et coupez la jambe de bois du pirate avec la scie. Allez après chez le menuisier et prenez clous et marteau. Allez à Phatt et utilisez le dépliant sur votre avis de recherche collé au mur, reprenez votre bateau et ressortez. Allez à la prison, prenez l'enveloppe, videz-là et libérez la prisonnière. Allez aux chutes d'eau, prenez le chemin du fond et utilisez le singe sur la pompe. Entrez dans le trou caché sous la cascade. Montez jusqu'à l'habitation, ouvrez le volet puis la porte et entrez. Parlez à l'ivrogne, puis pendant qu'il va vous chercher un verre, placez votre miroir dans le cadre du fond, prenez ensuite votre verre, videz-le dans l'arbre et remplacez-en le contenu par celui de la bouteille. Une fois le concours gagné, ressortez, utilisez le télescope avec la statue grotesque, puis entrez à nouveau, allez vers la gauche et appuyez sur la brique brûlée. Dans la cave, prenez la carte et sortez par le trou. Deuxième morceau! Allez chez le gouverneur de Phatt et remplacez le livre sur son lit par celui que vous avez pris au hasard à la bibliothèque. Allez sur Booty au concours de crachat, utilisez la corne et pendant que l'arbitre n'est pas là, déplacez les drapeaux. Buvez avec la paille la boisson verte et crachez en sélectionnant les "phrases" dans l'ordre jusqu'à ce que vous gagniiez (cela devrait prendre plusieurs essais). L'arbitre vous donnera alors un trophée qu'il vous faut vendre chez le marchand d'antiquités. Les 6000 francs recueillis vous serviront à louer un bateau à la femme en face des pompes funèbres.

MONKEY ISLAND II (Suite et FIN)

Rendez-vous là où gît le bateau (les coordonnées sont dans le livre des désastres). Une fois sous l'eau, prenez la tête de singe et remontez avec l'encre. Allez à Booty et donnez la tête au marchand qui vous donnera en échange la troisième partie de la carte. Allez chez Stan, le vendeur de cercueils et fermez le cercueil qu'il vous montre en démonstration. Clouez-en le couvercle et prenez la clé de la crypte sur le mur. Il est possible de casser la caisse avec le marteau mais elle est vide. Allez au cimetière sur Scabb et ouvrez la porte du caveau avec la clé. Lisez le livre de citations pirates, notez la phrase de Rapp Scalion et cherchez-la sur les tombes à l'intérieur de la crypte. Ouvrez le cercueil correspondant et prenez une poignée de cendres à l'intérieur. Allez chez la femme vaudou et prenez parmi les jarres du fond celle mentionnant l'indication "Ash-2-Life" ("les cendres ramenées à la vie"). La femme vous appelle alors et vous parle. Donnez-lui les cendres et le livre de recettes. Retournez au cimetière et utilisez la poudre sur les cendres. Acceptez d'éteindre le gaz, prenez la clé et allez au restaurant désaffecté sur la plage. Là, entrez et éteignez le gaz. De retour au cimetière, vous obtiendrez le dernier morceau de carte. Allez alors chez Wally, donnez-lui la lentille et les bouts de carte. Il vous demandera un service pendant qu'il les rassemble. Allez chez la magicienne, prenez la potion d'amour et sortez. Entrez dans la caisse laissée sur la berge et préparez-vous à affronter la 3ème partie!

Partie 3: Elle est très courte. Vous êtes amené par les déménageurs sur l'île de LeChuck. Marchez jusqu'au tunnel et engagez-vous dans celui-ci qui s'apparente à un labyrinthe: si vous vous trompez de chemin, vous reviendrez au début. Utilisez les 4 strophes du poème inscrit sur la feuille de papier visqueuse. Chaque strophe correspond à une statue à pousser pour révéler un passage secret. Il faut donc pousser les statues où les ossements sont disposés de la même manière que dans les paragraphes. Vous arriverez ainsi devant une grande porte couverte de loquets et de serrures. OUVREZ-LA! Dans la salle du trône de LeChuck, prenez la clé de la prison pour aller libérer Wally. C'était un piège et vous êtes entraîné dans la salle de torture. Vous ne pouvez apparemment pas bouger mais il vous faut éteindre la bougie. Buvez avec la paille dans votre verre. Crachez ensuite deux fois sur le bouclier de droite. Dans la salle noire, allumez une allumette (elles se trouvent dans le sac contenant la potion d'amour). Vous êtes alors projeté sur l'île au trésor et par la même occasion dans la 4ème partie.

Partie 4: Sur la plage, prenez le verre de Martini, le pied de biche et la bouteille. Cassez la bouteille avec la barre, remplissez le verre dans l'océan et utilisez-le avec l'appareil à dessaler. Ouvrez le baril avec le pied-de-biche, prenez le biscuit et donnez-le au perroquet qui vous indiquera une direction à prendre. Vous pouvez parler à Hermann Toothrot mais ce n'est pas absolument nécessaire. Dans la jungle, allez d'abord vers la gauche jusqu'au sac pendu à l'arbre, frappez dedans avec la bouteille et récupérez la boîte de biscuits. Utilisez-la avec l'eau distillée, vous obtiendrez deux gâteaux. Allez vers la droite jusqu'au marais, prenez la corde (pas besoin de la couper avec quelque objet que ce soit!) et ouvrez la boîte avec le pied-de-biche. Prenez la dynamite. Allez vers la droite jusqu'au dinosaure, donnez un autre biscuit au perroquet, allez vers le haut jusqu'au tas de pierres, donnez le dernier gâteau au perroquet et allez à droite. Creusez avec la pelle au niveau de la croix, puis utilisez le TNT préalablement allumé avec la dernière allumette. Dans le trou, utilisez la barre avec la corde et le grappin ainsi formé avec le plafond. Une fois la séquence animée passée, vous vous retrouvez dans le noir. Il faut chercher un interrupteur sur la droite de l'écran. Il est très petit et donc dur à trouver. LeChuck apparaît alors et vous envoie d'une pièce à l'autre avec sa poupée. A l'infirmerie, prenez la tête de votre père, les gants qui sont dans la poubelle et la seringue qui est dans le tiroir. Dans la réserve (celle avec les caisses), prenez une poupée, un ballon et si ça vous amuse une bouteille de bière. Dans l'autre réserve, remplissez les gants et le ballon d'hélium et utilisez la fente de la machine pour faire tomber une pièce. Attendez alors LeChuck et lorsqu'il se baisse pour ramasser la pièce, prenez-lui son slip. Dans le couloir du début, prenez L'EXTRAORDINAIRE TRESOR DE BIG WHOOP, dans l'ascenseur, utilisez le levier (vous devez avoir les gants et le ballon rempli) et montez, puis redescendez. Quand LeChuck arrive, remontez et prenez la barbe qui a été coincée dans la porte. Enfin, proposez-lui quand il arrive, et ce à n'importe quel endroit, le mouchoir de Stan. Vous avez recueilli tous les ingrédients pour faire une poupée vaudou de LeChuck. Pour cela, mettez dans le sac l'os, le slip, la barbe, le mouchoir et la poupée. Quand votre ennemi arrive, plantez la seringue dans la poupée, puis suivez votre adversaire. Parlez-lui et menacez-le de lui arracher la jambe. Après avoir découvert son vrai visage, vous aurez droit à l'incroyable fin de MONKEY ISLAND II.



COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles News

N° 21

GA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



SCOOP: WONDERMEGA LE PETIT DERNIER DE CHEZ SEGA

32 TESTS

BROWNING • FUTURE BOY CONAN • GATE OF THUNDER • HUMAN SPORTS FESTIVAL • SHUBIBINMAN 3 • ADVENTURE ISLAND • MERCENARY BATTLEFIELD • MONOPOLY • TERMINATOR II • TINY TOONS • CRUDE BUSTER • ART ALIVE • STEEL EMPIRE • SYD OF VALIS • MS PACMAN • KICK OFF • TURTLES II • FOOTBALL FRENZY • PARODIUS • TOILET KIDS • TWIN BEE • CHESSMASTER • CONTRA • F1 EXHAUST HEAT • FIRE PRO WRESTLING • HOME ALONE • ROCKETEER • RPM RACING • SUPER BIRDIE RUSH • SUPER OFF ROAD

NEWS :



Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

EDITO

Si vous ne lisez pas l'Eclectique, vous feriez bien de vous y mettre parce que vraiment, les JOURNALISTES qui écrivent dedans sont complètement jetés de la tête. Tenez par exemple, dans leur précédent numéro, ils préconisent pour épater les amis, de manger des chiens. Au premier abord, on pourrait croire que ce n'est qu'une connerie, eh bien pas du tout. Lors d'une soirée, il y avait un chien, animal que je déteste entre tous (avec les chats, les puces, les moustiques, les rats, les souris, les ânes, les vaches etc...), je l'ai bouffé. Et là, je suis resté stupéfait. Ça a marché, tous les amis qui étaient présents à cette fête étaient morts de rire, mais alors pliés en mille comme une cocotte en papier. Moralité, suivez les conseils des Eclectiquomen, ils sont bons.

En parlant un peu plus sérieusement, on vous invite tous à venir nous voir à la foire de Paris qui se déroule dans pas très longtemps et où l'on a un stand. Et comme on a dépensé un maximum de thunes pour en avoir un, on vous ordonne de venir nous voir. Comme ça le nombre d'entrées augmentera et ça rentabilisera un peu nos dépenses. Avec l'armée qui occupe tout de même le plus clair de mon temps, je ne sais pas si je serai présent longtemps, mais je promets d'y faire un saut histoire de voir vos sales tronches (désolé, aujourd'hui je ne suis pas de bonne humeur). Avant de vous laisser dans votre lecture, sachez qu'une mention toute particulière est attribuée à Konami, l'éditeur japonais, qui nous a concocté sur Super Famicom et sur PC Engine de véritables petites merveilles.

Sayonara

Aviateur J'm Destroy.

Bonjour mes bienheureux, une fois de plus je suis fier de vous retrouver dans ces quelques pages, une fois de plus je suis enthousiasmé de vous parler des toutes dernières nouveautés sur console, de vous faire partager le joie de la découverte, le plaisir de vivre de folles aventures et des moments fertiles en émotion. Oui mes amis, mes camarades (syndiqués ou non ce n'est pas le problème), je suis aussi heureux que possible de vous retrouver fidèles à notre rendez-vous mensuel. Possesseurs de consoles portables, ne vous étonnez pas de ne pas trouver de titres, de nouveautés pour votre machine, ce n'est pas Linos ou Jean-Jacques nos deux grands maquettistes qui ont oublié de monter une page, c'est tout simplement l'actualité qui ne suit pas toujours le rythme de sortie annoncée. Personne n'y peut rien, la vie suit son cours, son cheminement et tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse. Vous êtes d'accord avec ce principe digne des lois d'Archimède. Si c'est le cas, alors nous pouvons commencer à nous lancer au coeur de l'aventure, de la connaissance ultime et du jeu en avant- première. Allez, on y va (on a déjà suffisamment perdu de temps comme ça)...

L'OURAGAN !

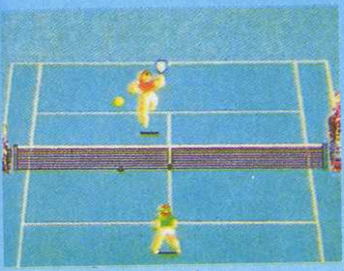
MEGADRIVE

D'entrée de jeu ce coup là, on avait vraiment envie, mais alors une grosse envie de frapper fort. En effet, chez Technosoft **Thunder Force IV** est en cours de réalisation. Le Shoot'Em Up le plus balaise de la Megadrive va enfin connaître une suite. Tout le monde l'espérait, tout le monde le chuchotait à demi mot, mais personne n'osait vraiment y croire. Voilà qu'un terme est mis à tous ces ragots puisque c'est bel et bien officiel, Thunder Force IV est en développement. Techniquement, on devrait dans ce jeu de tir à scrolling multi-directionnel retrouver tous les attraits qui nous avaient tant séduits dans le première partie. Les graphismes, les décors du fond, les sprites, les ennemis, les vaisseaux spatiaux ont bien sûr évolué dans le bon sens. Et puis, en connaissant le savoir programmé de Technosoft dans le domaine, on a franchement guère de chance de se retrouver en face d'une daube. Malheureusement, il va falloir encore attendre un peu avant de pouvoir profiter de Thunder Force IV, aucune date pour l'instant n'a encore été annoncée.



Thunder force iv

Lancé sur une pente aussi abrupte mais délicieuse, nous n'allons pas nous arrêter en si bon chemin. Attendu par tous ceux qui vouent une sainte passion aux simulations de sports sur console, voici **Grand Slam** qui pointe le bout de sa raquette. Sous ce nom, se cache la toute première simulation de Tennis sur Megadrive. Très riche dans son contenu, il est par exemple possible de jouer à deux dans n'importe quelle configuration: un contre un, deux contre deux chacun dans une équipe, deux contre deux chacun dans la même équipe, un contre trois joueurs dirigés par l'ordinateur, etc... Grand Slam permettra également aux joueurs de participer à tous les plus grands tournois du globe. De l'Australie, aux Etats-Unis en passant par la France et la Grande Bretagne, les programmeurs n'ont bien évidemment pas oublié les trois surfaces de jeu, sans lesquelles une simulation de Tennis ne serait pas ce qu'elle est. Brillamment exécuté, Grand Slam est un jeu qui devrait plaire et il n'y a pas que mon petit doigt qui me le dit, c'est bon signe. Ce jeu devrait arriver dans les meilleures boutiques d'importation parallèle dans le courant du mois d'avril.

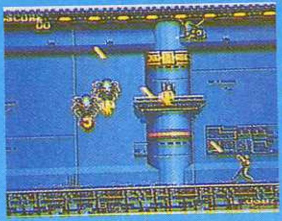


Grand Slam

Bien que nous ne connaissions rien, mais alors rien du tout sur cette réalisation, sauf son titre: **Battle Smash** (et encore ce n'est pas le titre définitif), nous n'avons pu résister à vous en montrer une photo tant les graphismes nous semblent superbes.



Battle Smash

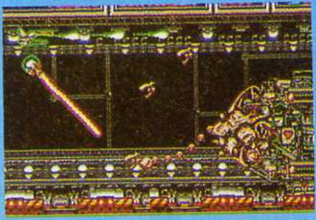


Chelnov

Chelnov est une conversion d'arcade, d'un jeu qui a l'époque -il y a de ça maintenant deux ou trois ans- à connu un réel succès. Dans ce Beat'Em Up à scrolling multi-directionnel, vous devrez à l'aide de votre arme futuriste pouvant tirer dans huit direction, dégommer un maximum d'ennemis pour parvenir à n'être pas qu'une simple daube. Doté d'une bonne animation, et d'une excellente rapidité de déplacement, le héros de Chelnov est un sprite qui peut cependant sembler un peu petit par rapport aux autres productions du même genre sur cette bécane. Rassurez-vous tout de même, c'est fait exprès et permet ainsi un jeu plus rapide et un héros plus véloce. Bourré d'astuces et d'options nouvelles, la date de sortie de ce jeu ne nous est pas encore communiquée.



Grey Lander



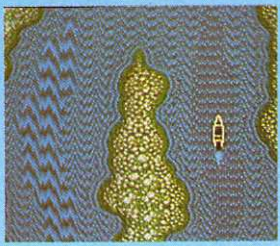
Avec **Grey Lander**, on ne change pas vraiment de registre, mais presque. En effet avec cette production, on reste dans le domaine de l'action pure et dure. Ce shoot'Em Up à scrolling horizontal vous entraînera dans les méandres finfonesques des pires combats spatiaux. Sprites gigantesques, armement bestial à gogo, ennemis de fin monstrueux, Grey Lander offre au public la totale. Agrémentée par des décors assez fins et une animation qui devrait faire parler d'elle, la sortie de cette production est annoncée pour le courant de l'année, c'est sûr, mais pour en savoir plus il faudra contacter madame Soleil. Tiens, comme je suis sympa, je vous refile son numéro: c'est le 69696969, sympa non?

Thunder Pro Wrestling de Human n'est rien d'autre que la simulation de catch connue sur Super Famicom sous le nom de Fire Pro Wrestling. Peut-être moins complète que la précédente, et encore ce n'est qu'une suputation gratuite déduite de l'infériorité numérique du nombre de bouton des joypads de la Megadrive et de la Super Famicom, cette simulation comportant onze adversaires différents -chacun possédant ses propres techniques de lutte- vous entraînera dans le monde pourri du catch. Ici, rien ne servira d'être honnête et réglo; dès le premier coup de gong de l'arbitre ruez-vous sur l'adversaire. Dans ce genre de jeu, c'est souvent le premier qui frappe qui gagne. Souvenez-vous en lorsque Thunder Pro Wrestling sortira.

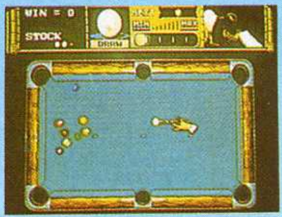

Thunder Pro Wrestling

Malheureusement, aucune information réelle ne nous est parvenue quant à **King Salmon** de Hot.b qui apparemment est une simulation de pêche. Intéressant, pas intéressant, génial, mauvais, bien réalisé ou non? Toutes ces questions resteront en suspens, seules les photos nous sont parvenues. Ah ouais, on peut quand même vous dire que King Salmon sera disponible au Japon le 17 juillet, c'est pas demain, mais c'est une information alors...




King Salmon

Très connu des joueurs de la Gameboy pour y avoir joué pendant de longues heures, **Side Pocket** est une simulation de billard américain qui proposera plusieurs options de jeux toujours basées sur le même principe. Alors que les boules sont parfaitement bien animées, la précision sera de mise ici pour ne pas être ridicule à vie. Un jeu programmé sur une cartouche de quatre mégas et signé Deco.

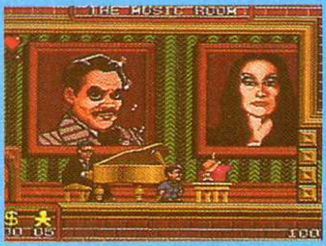

Side Pocket

SUPER FAMICOM

Comme pour la Megadrive, avec la Super Famicom on a décidé de frapper fort, de frapper très fort d'emblée. Avec **Magic Sword** de Capcom, nous n'allons pas être au bout de nos surprises tant ce Beat'Em Up, entièrement inspiré des jeux d'arcade de la marque qui font fureur actuellement, nous a bottés. Dans la peau d'un valeureux guerrier, vous allez devoir protéger et sauver votre peuple d'une terrible menace, d'un terrible danger en la personne des forces du mal qui vous en veulent. Avec une réalisation totalement fantastique et des animations utilisant les routines propres à la machine, Magic Sword est un jeu d'action qui se déroule sur une demi-douzaine de niveaux. D'un intérêt qui risque fort de friser les cent pour cent, avec une mise en scène incroyable, Magic Sword devrait assurément être l'une des vedettes de la Super Famicom. Restez en contact pour connaître la date de sortie de ce futur chef-d'oeuvre, ça va valoir le coup.



Magic Sword



Addams Family

La **famille Adams** n'est pas une famille comme les autres. Constituée de membres assez barges et pas franchement très clairs dans leur tête, vous devrez les aider à récupérer l'un des leurs enlevé par on ne sait encore quelle calamité vivante. Alors que tout le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, les graphismes sont remarquables. Assez varié dans ses différentes approches, The **Addams Family** est également un jeu plein de passages secrets et d'énigmes à découvrir. Très proche de l'arcade, la partie recherche de ce jeu n'est pourtant pas la moins intéressante. Développé par Ocean, The Addams Family devrait voir le jour au Japon dans le courant du mois de juin.

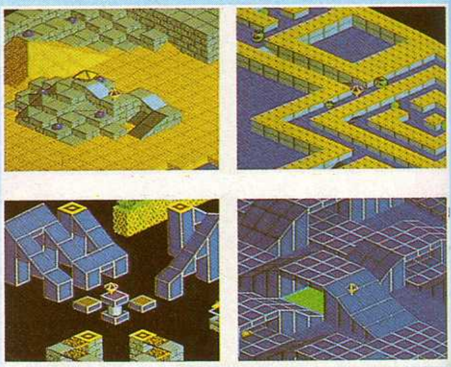
Encensé dans ce numéro sur PC Engine, **Parodius** est actuellement en cours d'achèvement dans les ateliers de Konami. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal dans sa grande majorité à la particularité de présenter toutes les vedettes de la marque, d'un coup, d'un seul. Très agréable et surtout super spectaculaire, reste à voir si l'action ne ralentira pas trop lorsque le nombre de sprites présents à l'écran sera trop important, ce qui était le cas de Gradius III, également de Konami.


Parodius

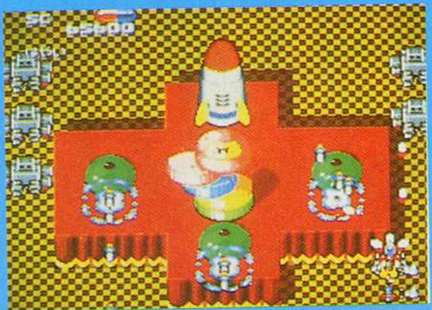
Annoncé toujours chez Konami, **Teenage Mutant Ninja Turtle IV** devrait débarquer vers le début de l'été sur Super Famicom. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, de combattre l'un contre l'autre dans un mode spécial, ce Beat'Em Up mettant en scène les tortues les plus connues du monde ne devrait pas passer inaperçu, tant les graphismes, l'animation et les zooms pleinement utilisés ici semblent chatoyants.


Teenage Mutant Ninja Turtle IV

Aux commandes d'une toupie qui risque de vous rendre complètement maboule, il faudra manoeuvrer comme une bête pour venir à bout des nombreux niveaux de **Spindizzy** de Ascii. Animé du début à la fin par un scrolling multi-directionnel, Spindizzy est un jeu qui, à l'époque, avait fait la gloire d'un ordinateur: le CPC 464 (c'est vous dire que ce jeu est ancien). Proposant des graphismes très cubiques, des qualités de patience et de précision seront nécessaires pour ne pas tomber dans une sombre folie. Un jeu captivant lorsqu'on s'y penche de près. Prévu pour le mois de juillet, Spindizzy est programmé sur une cartouche de huit mégas.


Spindizzy

PC ENGINE


Star Parodiur

Assez intéressant et certainement très rigolo, **Star Parodiur** de Hudson Soft est une parodie de tous ces plus grands hits en Shoot'Em Up. Si on vous parle de Gunhed, cela vous dit-il quelque chose? Très enfantin graphiquement, Star Parodiur devrait cependant avoir ses adeptes tant ce jeu semble rapide et dynamique. Annoncé pour le 24 avril au Japon, on devrait voir les premiers exemplaires de ce titre débarquer dès le début du mois de mai.

Autre Shoot'Em Up, mais se déroulant suivant un scrolling horizontal cette fois, c'est **Rayxamber III**, la suite du second qui devrait arriver durant la même période. Ce jeu de tir aux allures de jeu d'arcade devrait élargir l'horizon des fanas du style tant cette production semble impressionnante. Graphiquement superbement détaillé, il faudra également faire très attention aux diverses bandes sonores qui apparemment n'ont pas l'air d'être piquées par les vers. Attention toutefois, ce jeu ne sera accessible qu'aux possesseurs de Super System Card et de Super CD Rom, ne vous faites pas piéger.


Rayxamber III

Inconnu jusqu'alors, **PC Cocoron** ne devrait plus l'être bien longtemps, jusqu'au mois de mai, en fait. Egalement réalisé sur Super CD Rom comme la majorité des titres sur cette machine désormais, ce jeu de plates-formes bien sympathique est mené sur un rythme d'enfer qui satisfera bon nombre de joueurs. Très coloré et magnifiquement dessiné, PC Cocoron est un jeu avec lequel il faudra compter dans les mois à venir.


PC Cocoron

Possesseurs de PC Engine, un conseil: Si vous n'avez pas de CD Rom, achetez-en un si vous désirez dans l'avenir nourrir votre bécane fétiche.

LE WONDER MEGA













A peine le Mega CD sorti au Japon, voilà déjà que Sega prépare une nouvelle machine: le Wonder Mega. Cette machine assez révolutionnaire est présentée par Sega et ses créateurs comme la machine de jeu de l'avenir. Et lorsqu'on connait un peu Sega, on sait qu'il ne se plante pas souvent, faisons-leur donc confiance sur ce coup là. Parfait alliage entre la Megadrive et ce Mega CD, le Wonder Mega dispose de quelques options supplémentaires l'ouvrant à un public plus large que celui des jeux vidéo uniquement.

En effet, grâce à ses prises MIDI (un standard chez les musiciens), tout un nouvel univers s'ouvre à lui. De plus, le Wonder Mega est également capable de lire des CD+G, c'est-à-dire des CDs musicaux graphiques, qui, à ma connaissance, n'existent pas encore en France. A cela, vient encore s'ajouter -dans le domaine sonore cette fois- des connecteurs permettant à la bécane de se transformer en un véritable Karaoke (une folie au Japon qui consiste à doubler des musiques connues en suivant le clip vidéo).

Au niveau technique, le Wonder Mega semble pour le moins super blindé. Je n'ai pas trop l'habitude d'entrer dans des détails techniques trop poussés, mais sur ce coup, il me paraît nécessaire d'en passer par là pour bien comprendre ce que pourra donner cette machine futuriste. En plus du Digital Sound (DAC système qui permet de compacter et décompacter en temps réel un son donné, ce qui donne un gain de place non négligeable) dû au CD Rom, le Wonder Mega comporte également un Hi-fi Audio et un Digital Extra Bass apportant des sons d'une pureté quasiment infinie. Pour le son, pas moins de quatre processeurs sont présents. Un délivrera un son FM sur six voies, un second donnera un son PCM (qui je vous le rappelle est une onde rectangulaire variable aux harmoniques très riches assurant un son réaliste et brillant) sur huit voies dont une monoral, un troisième qui promulguera un son PSG sur 3 voies dont un canal pour les bruits et pour conclure, un quatrième, le DAP, qui permettra de gérer le Karaoke. Le processeur central est bien évidemment un 68000 Motorola cadencé à 8 Mhz qui assure la compatibilité avec la Megadrive et le Mega-CD. En ce qui concerne la vidéo, le Wonder Mega est capable de distiller 512 couleurs sur un écran de 320 sur 224 pixels. 80 sprites sont affichables simultanément, ce qui promet des jeux extraordinaires sans ralentissement.

Ce qui est le plus incroyable concernant le Wonder Mega c'est qu'il ne sera pas uniquement distribué par Sega. En effet, Victor est également sur le coup. Alors que Sega annonce un prix de vente public à 39,800 yens (1800 francs environ) sans jeux, Victor, lui, l'annonce avec un jeu pour 42,800 yens (2000 francs).

Plusieurs jeux sont actuellement en développement, mais un Wonder Dog a plus particulièrement attiré notre attention car il pourrait bien devenir la mascotte de l'engin. Très largement inspiré par Sonic, espérons que ce chien aura le même impact. Avant de nous quitter, une toute petite dernière chose, le Wonder Mega sera disponible au Japon le 24 avril, c'est dans pas longtemps. Alors, si vous avez l'occasion de faire un saut là-bas n'hésitez pas à en acheter un!

Cont

Encore plus attendu qu'Exhaust Heat, Contra est un jeu réputé au pays du soleil levant depuis des lustres. Sur MSX, déjà, ce jeu avait recueilli tous les honneurs. Par la suite, c'est la Nintendo huit bits qui l'accueillait avec plaisir (sous le nom de Probotector lors de son arrivée en France); maintenant c'est au tour de la Super Famicom d'avoir l'extrême privilège de comporter, au sein de sa logithèque, un jeu de la dimension de celle de Contra. Avec cette conversion, on attendait Konami au tournant, car enfin nous allions pouvoir juger sur pièce de leur faculté d'adaptation et de leur savoir-faire en matière de programmation sur une bécane aussi performante que la seize bits de Nintendo et sur un titre aussi célèbre que celui-ci.

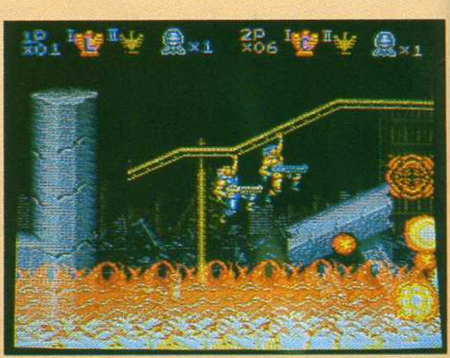
Dans Contra, vous jouez donc le rôle d'un vieux baroudeur qui n'a plus vraiment grand-chose à attendre de la vie. Entre les missions commando dans la jungle centre africaine



et les sauvetages de prisonniers dans les ambassades du Moyen-Orient, rien ne vous effraye, rien ne vous fait peur. A l'annonce de l'arrivée d'une force obscure et maléfique sur la terre, tout seul dans votre coin, vous ricanez comme si vous saviez que les instances supérieures du gouvernement allaient faire appel à vous pour sauver la terre de cette situation pourtant très compromise. Voilà, maintenant que le scénario est annoncé, nous allons ensemble passer à des éléments bien plus importants pour l'avenir des jeux vidéo. En effet, avec Contra Spirit on pénètre de plain pied dans un nouvel univers, sophistiqué, ou jamais un jeu n'a atteint un tel degré de complexité et d'amoncellement d'effets spéciaux. Pour une machine de ce prix, c'est tout simplement ahurissant. Mais revenons donc plutôt à nos moutons.

Contra Spirit est un jeu intéressant car il offre au joueur deux types de vues différents en fonction des niveaux présentés. Dans un premier temps par exemple, vous lutterez d'arrache-pied dans un univers se déplaçant horizontalement, comme un Beat'Em Up traditionnel. Par la suite, les divers combats que vous aurez à gagner pourront, soit se dérouler comme décrit ci-dessus, soit vu du dessus. Dans cette nouvelle vision du jeu et c'est là, sans doute, l'un des points les plus déments de Contra Spirit, quand vous bougez, ce n'est plus vous qui vous déplacez comme dans les remakes de Commando (Caliber 50 ou Mercs), mais le décor qui scrolle dans tous les sens. Ainsi, lors d'un pivotement sur vous-même, le scrolling tourne sur 360 degrés autour de l'axe que vous représentez. Cet effet est saisissant et sidérant, surtout lorsqu'on le voit pour la première fois. De plus, pour ne rien gâcher à ce spectacle à deux joueurs (car on peut jouer à deux à Contra Spirit) l'écran est partagé en deux moitiés chacune entièrement indépendante l'autre. Je vous raconte même pas l'effet, il faut vraiment le voir pour le croire. Comme si cela ne suffisait pas, toute l'animation est ab-





solument incroyable, les divers protagonistes de ce jeu d'action se déplacent avec légèreté et rapidité. Et encore, je ne vous ai pas parlé des monstres de fin qui sont les plus beaux que les jeux vidéo m'aientt permis de voir jusqu'à aujourd'hui. D'une réalisation complètement extraordinaire, décidément les compliments pleuvent comme des giboulées en mars, Contra Spirit souffre cependant d'une trop grande facilité et en moins d'une journée on en arrive au bout, ce qui est assez rageant. Toutefois, et devant l'avalanche de technicité déployée ici par Konami, on ne peut à l'évidence que les féliciter pour cette réalisation. Félicitons-les donc, même si le jeu se révèle un peu trop facile.

J'm DESTROY





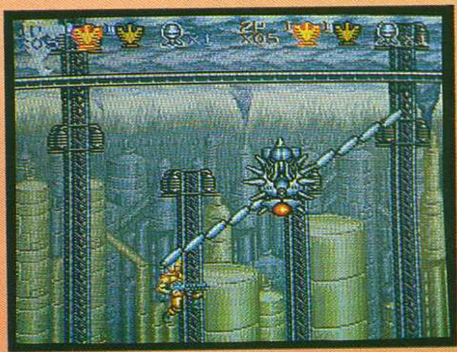


COUP DE CŒUR





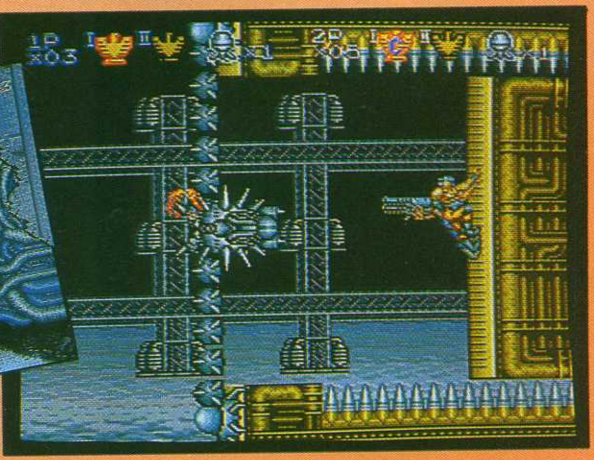


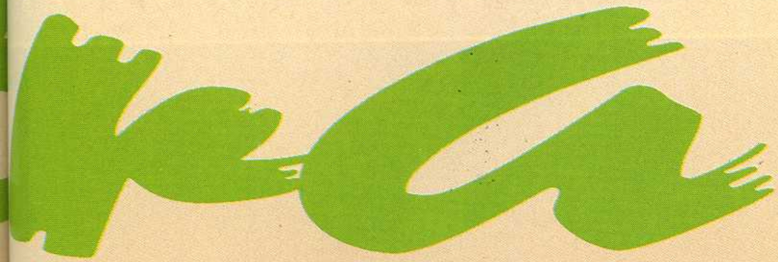












SUPER FAMICOM
97%

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIR



ÉCLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

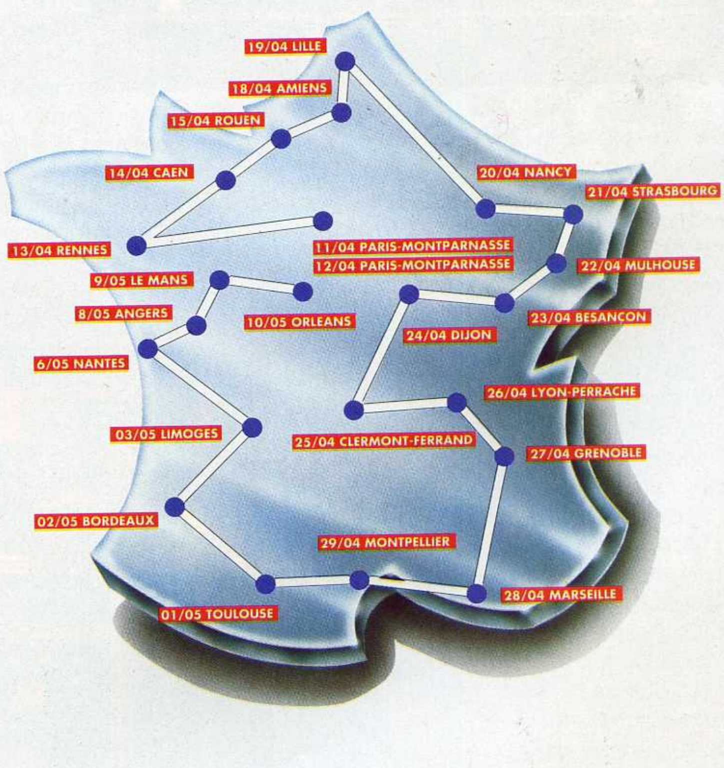
MONTE DANS LE MEGATRAIN SEGA

PARTICIPE A L'EURO CHALLENGE SEGA 92 ET DECOUVRE L'UNIVERS DE SEGA

Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :

– Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.
– Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.
– Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !
– La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



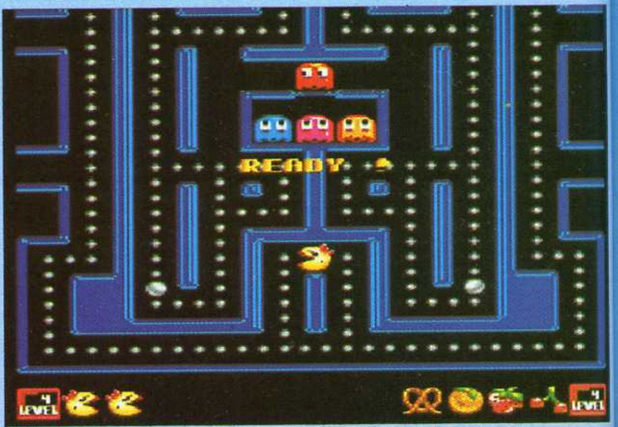
SEGA

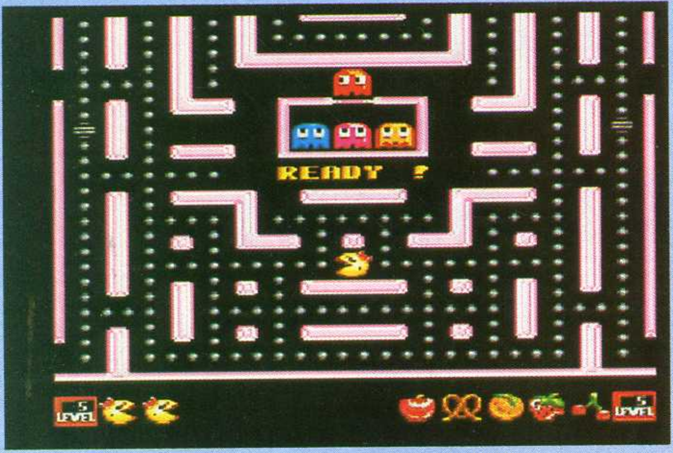
C'EST PLUS FORT QUE TOI

TEQUILA

MS-PAC-MAN

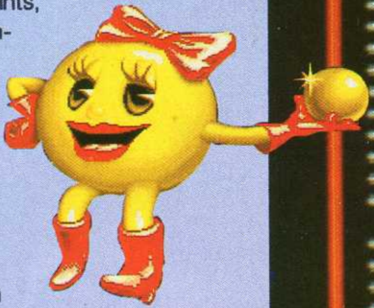
J'aurais bien aimé commencer ce test autrement, mais l'envie de dire: "Pac Man vous connaissez? C'est l'enzyme glouton qui a ravagé les salles de jeux vidéo partout dans le monde dans les années 1980 et qui a marqué par sa présence une révolution dans le monde ludique" était trop forte. Vous m'en excuserez. Alors oui, c'est vrai, lorsqu'on parle de Pac Man, un mythe comme celui-ci, lorsqu'on est un fou de jeux depuis leur naissance, on a bien du mal à garder toutes ses facultés critiques. Un un mot comme en cent, lorsqu'on doit émettre un avis, lorsqu'on doit donner son opinion sur un jeu de la sorte (le cas serait identique avec Space Invaders), on a toutes les peines du monde à rester objectif, la tête froide. Pour ma part, je ne le serai pas, car Pac Man est un monument qui traverse les âges, au





même titre que les théâtres romains ou les oeuvres des philosophes grecs. Pac Man c'est le début de tout, c'est euhhhh comment dirais-je... Pac Man c'est l'histoire tout simplement.

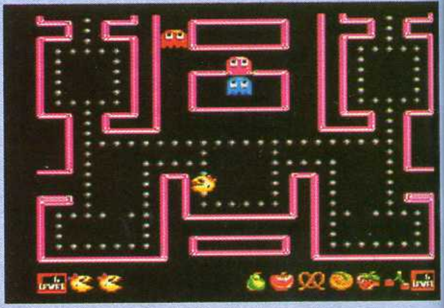
Malgré cela et bizarrement d'ailleurs, je n'ai jamais réellement compris pourquoi ce jeu ne m'a que si superficiellement séduit. Pour ma part, j'ai toujours pensé qu'arpenter de la sorte des couloirs exigus en bouffant des petits points, poursuivis par des fantômes à la recherche de super pate-gomme, pour bouffer les fantômes à leur tour était assez ridicule. Peut-être pas plus que de tirer sur des aliens qui descendent en colonne, comme dans Space Invaders, mais je vous

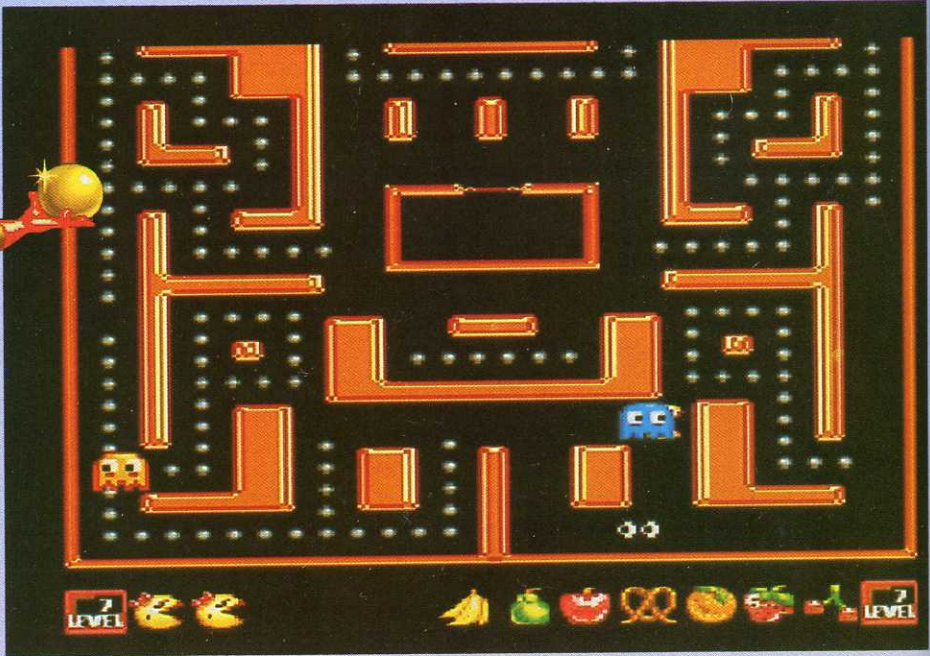


avais prévenu, ce test est loin d'être objectif...

Toujours est-il que la version présentée ici, met en scène la femme de Pac, l'homme glouton. De ce fait, le jeu en lui-même en est modifié, mais rassurez-vous, si vous êtes un fervent adorateur du glouton jaune, le principe et le concept de base restent identiques à la version originale. Il faut toujours bouffer les pastilles de pate-gomme, passer au niveau supérieur sans se faire alpaguer par les fantômes qui vous suivent. Dans cette version donc, très peu de progrès ont pourtant été réalisés. La seule grande différence réside dans l'apparition d'un scrolling multi-directionnel offrant une plus grande aire de jeu et dans une plus grande complexité des labyrinthes dans lesquels Pac-Man devra évoluer. A part cela, c'est du kif-kif bourricot ou, si vous préférez, du pareil au même. Alors, que dire sur la réalisation: par rapport aux autres productions que l'on connaît sur cette bécane, bien évidemment Mrs Pac-Man semble et est complètement dépassé, comme si, pour lui, l'histoire s'était arrêtée dix ans auparavant. Les graphismes sont d'une éclatante simplicité et les animations dérisoires ; remarquez que pour faire avancer un sprite qui ouvre et ferme la bouche toutes les secondes on ne pouvait pas faire beaucoup mieux que ce qui a été réalisé par l'équipe de Tengen. Très lassant pour ceux qui connaissent peu ou pas Pac-Man (si ils existent), hyper génialement extraordinaire pour ceux qui dépensaient, il y a dix ans de cela, des sommes indécentes dans la borne, Pac Man est un jeu qui ne devrait pas être noté car deux chiffres ne peuvent traduire plus d'une décennie d'existence, plus de dix années de bons et loyaux services, même si, et je me répète, Pac-Man n'est pas et n'a jamais été ma tasse de thé.

J'm DESTROY





EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 13
SON : 10
ANIMATION : 12

MEGADRIVE
60%

BROWNING

Mon nom, c'est Browning, je suis le dernier né des usines de l'état, une véritable merveille de technologie de combat, un bijou comme toute armée aimerait en posséder. Mes maîtres sont des hommes bons et juste, et je suis bon et juste. Alors quand j'apprends qu'une bande d'asticots métalliques vient foutre la pagaille sur ma planète chérie, je frappe, je cogne et je m'énerve. C'est donc dans un monde déjà ravagé par plusieurs jours d'une guerre nucléaire que débute l'action de ce jeu de tir. Toute l'action se déroule suivant un scrolling horizontal sur plusieurs plans, qui, d'un point de vue purement qualitatif, est loin d'être génial. En parcourant la dizaine de niveaux présents dans ce jeu, vous découvrirez des pièges et des armes insoupçonnés. En traversant à la marche ou en vol (Browning peut en effet voler en appuyant de façon soutenue mais répétée sur l'un des boutons de tir), des régions à forte densité ennemien vous aurez l'occasion de casser et de froisser pas mal de tôles. Le premier point négatif sont les commandes. Entre les tirs, les changements de directions, le vol où il faut sans cesse appuyer comme un fou sur le bouton, on attrape vite des crampes rédhibitoires qui laissent le joypad choir par terre comme une vulgaire feuille morte. Le second point où nous allons nous attarder quelque peu est l'animation. Que ce soit au niveau du scrolling, plutôt saccadé et haché que cool et souple, ou des monstres, on est franchement désappointés devant un pareil désastre. Pas vraiment très rapide dans son déroulement, pas vraiment très beau dans ses graphismes, seule la musique (sur CD Rom,



valait quand même mieux que la musique soit à la hauteur) et les dessins animés sauvent un peu l'ambiance générale de Browning, qui sans eux tomberait dans des abîmes plus que profonds.

J'm DESTROY





PC ENGINE CD ROM 2
60%

EDITEUR : RIOT
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 11
SON : 19
ANIMATION : 11
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Syd of Valis



Boire ou déboire? Cette question, la belle Yoko l'héroïne de tous les épisodes de Valis ne se l'ait jamais posée. Et pour cause, pour elle, il n'y a que des galères et des catastrophes qui lui tombent dessus. Jamais, ô grand Dieu non jamais, elle ne se pose de questions; d'ailleurs, Yoko n'a pas le temps de réfléchir. Cette fois-ci, dans cette nouvelle aventure, elle est confrontée à une nouvelle force maléfique qui lui en fera voir de toutes les couleurs en s'attaquant à ce qu'elle possède de plus cher au monde: les siens, sa famille. Toujours fidèle à la tradition désormais bien établie par des jeux d'arcade au scrolling multi-directionnel, Syd Of Valis n'est pourtant pas comme les autres chapitres de la série. Le préfixe Syd devant le titre signifiant qu'il s'agit ici d'une caricature mettant en scène l'un des personnages les plus connus et les plus réputés du monde des jeux sur consoles. Ceci étant dit, il est fort aisé de comprendre que le schéma du jeu n'est plus exactement identique, et je ne vous étonnerai pas vraiment lorsque je vous dirai que Syd Of Valis est un jeu de plates-formes et de combats, principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous. De ce fait, ne vous attendez pas à voir dans cette réalisation des couleurs chatoyantes débordant de l'écran, des scrollings multi-directionnels fusant de partout, une animation tellement dingue qu'on se croirait en face d'un véritable dessin animé; dans cette production il n'y a rien de cela. Mais bon, revenons un petit peu sur nos pas avant de déblatérer comme une âme en peine sur ce qui n'existe pas dans Valis Syd (une page d'ailleurs à ce rythme n'y suffirait pas!).

Armé de votre petite épée, vous voilà parti pour un nouveau calvaire qui vous transportera dans des univers insipides et grotesques, où pourtant, les dangers en tout genre courent comme des lévriers à la poursuite d'une proie. Heureusement pour vous, de temps à autre vous récupérerez des options magiques qui vous doteront de supers pouvoirs ou qui augmenteront le pouvoir de votre arme, qui au départ, ne se révèle que très peu efficace devant les innombrables ennemis qui déboulent d'un peu partout. En tout, et pour arriver à la fin de Valis, il faudra venir à bout des sept niveaux présentés. Chacun offre un spectacle encore plus affligeant que le précédent. Faut dire que les auteurs de ce jeu n'ont pas vraiment forcé leur talent pour le programmer. Pour être franc et sans mâcher ses mots (merde, je viens de me bouffer la langue!), ils se sont même complètement foutus de notre gueule. Syd Of Valis, même s'il est principalement destiné aux mômes nippons, est une daube sans nom. Si l'intérêt du jeu se situe dans une bonne moyenne, la réalisation de cette production est une véritable catastrophe; de mémoire de joueur il ne me semble pas avoir vu un scrolling aussi médiocre que celui qui est présent ici. Ça saccade, ça fait mal aux yeux, bref le scrolling est une véritable arnaque. Si l'on est super désappointé devant le scrolling, on l'est tout autant lorsqu'on fait attention à l'animation qui, elle aussi, est indigne d'être sur une machine telle que la Megadrive. Ni plaisant, ni agréable à jouer, Syd Of Valis est un jeu que je vous déconseille fortement, à moins que quelque part au plus profond de vous-même, une petite dose de masochisme ne soit présente.

J'm DESTROY





EDITEUR : RIOT
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 11
SON : 12
ANIMATION : 08
MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE
56%

SEGA REPREND 200 F

TOUTE CONSOLE DE JEUX VIDEO
- TOUTE MARQUE, TOUT AGE -
POUR L'ACHAT D'UNE MEGADRIVE-SONIC

Tu rêves d'une console de jeux hyper puissante, avec des couleurs encore plus vives, un son encore plus réel et des animations encore plus rapides ?
Bref, tu rêves de la console 16 bit Megadrive avec Sonic afin de vivre des moments inoubliables en compagnie du plus célèbre héros de SEGA ?
Alors, SEGA a une offre formidable pour toi. **Du 10 avril au 17 mai 1992,** SEGA reprend 200 francs toute console de jeux vidéo se branchant sur un téléviseur et fonctionnant à l'aide de cartouches de jeux, quels que soient sa marque et son âge, pour l'achat d'une console Megadrive-Sonic.
Pour profiter de cette offre, c'est simple, tu n'as qu'à venir avec ton ancienne console dans un des magasins participant à cette opération. Pour connaître l'adresse de ces magasins et en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 SEGA.



SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

TEQUILA





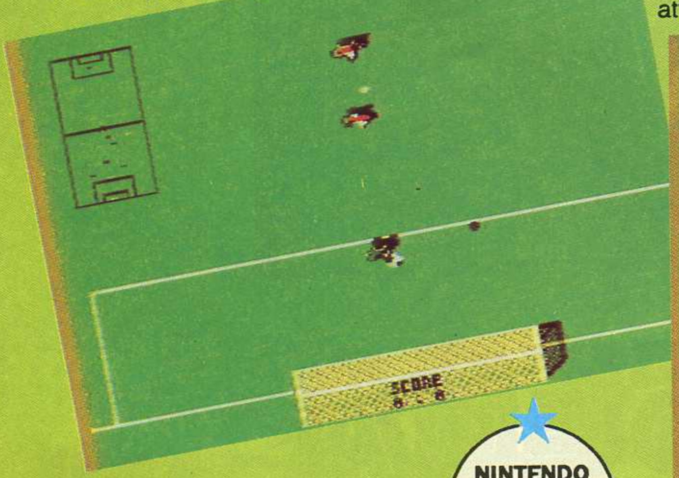
KICK OFF

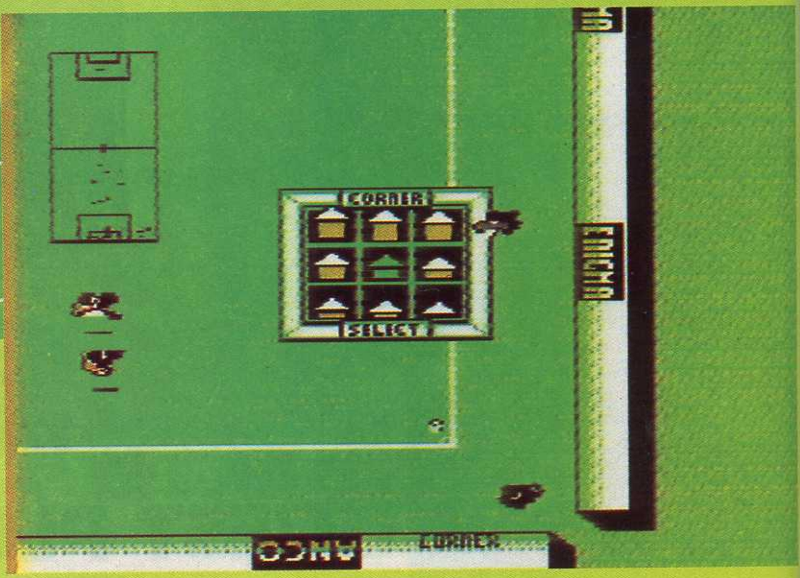
Vous qui passez vos dimanches dehors, sous la pluie, à courir derrière un ballon noir et blanc dont la course doit s'achever au fond d'un filet résonnant des cris désespérés d'un gardien battu, ouvrez vos oreilles... ou plutôt vos yeux, puisque Joystick n'est pas encore disponible en CD. Kick Off arrive sur la Nintendo après avoir fait le tour de pas mal de machines, micros et consoles confondus. Si vous n'y avez pas encore joué, vous en avez certainement entendu parler : "Wouah! super la simulation de foot! waouh! c'est Kick Off!". Voici sans doute ce que vous avez pu entendre. Alors, c'est vrai? Kick Off, c'est si génial que ça?

A vrai dire, la réponse est assez mitigée lorsqu'on regarde la version qui atterrit sur la Nintendo. Pour votre plus grand bonheur, vous retrouverez la masse d'options qu'offre le jeu ; c'est ainsi que vous pourrez choisir divers paramètres comme le vent, la nature du terrain, le temps de jeu, le nom de l'arbitre... A vous de décider aussi de la formule à suivre. Toutes les formules (coupe, championnat ou match simple) sont là pour vous faire passer des moment hyper agréables. Au passage, progresser dans un championnat est tout à fait génial. Une fois la formule sélectionnée, composez votre équipe en choisissant les défenseurs, les ailiers, les attaquants, en déterminant la couleur de leurs maillots ou bien leurs nationalités parmi la masse de celles proposées. Bref, vous n'aurez que l'embarras du choix, un embarras tout de même bien pratique pour ne jamais se lasser d'un jeu. Mais il y a un hic. La réalisation laisse grandement à désirer, et c'est plutôt regrettable.

On ne pouvait sérieusement pas s'attendre à des miracles côté graphisme, Kick Off, c'est Kick Off, et c'est assez laid pour toute personne ayant du goût. Mais, en réalité, Kick Off n'a pas besoin d'être beau pour être séduisant, c'est ce qui fait son charme. Mais, autre big problème, l'animation est assez suspecte, malgré un scrolling multidirectionnel qui aurait pu être bien pire. Les tackles se prolongent sur 20 mètres (si l'on rapporte tout à notre échelle) et le joueur fait tout le terrain en un temps qui ferait pâlir de honte et de jalousie un Carl Lewis. Ce que l'on peut attendre d'une simulation, c'est en général un maximum de réalisme et là... problème. Pourtant, si l'on met de côté ces quelques détails, le jeu ne manque pas de réalisme: présence de l'arbitre qui siffle les fautes et distribue les cartons, penalty lorsqu'il y a faute dans la surface de réparation, corner avec le choix de l'angle du tir (rentrant ou en retrait)... tout amateur averti sera ici vite comblé. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, à vous de la créer, ce n'est pas avec Kick Off et ses bruitages quasi inexistants que vous obtiendrez le meilleur effet. En somme, Kick Off pourra combler les fans peu exigeants, qu'il s'agisse de fans de football au bien de la Nintendo (ou les deux, ça existe!). De plus, sachez aussi que le jeu a pour parrain le beau Jean-Pierre Papin (et ça rime!). Alors, suporters de l'OM, faites plaisir à la star de votre coeur et laissez-vous tenter!

T.S.R.

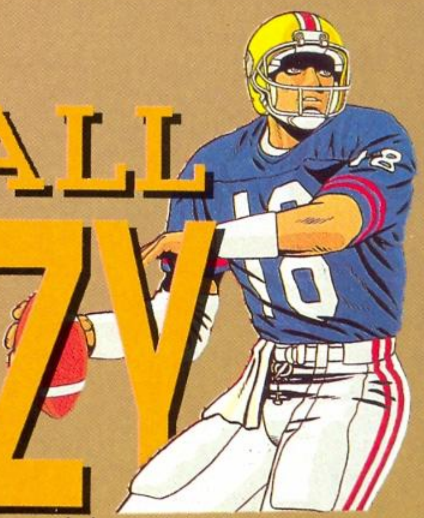




EDITEUR : IMAGINEER
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 14
SON : 08
ANIMATION : 12

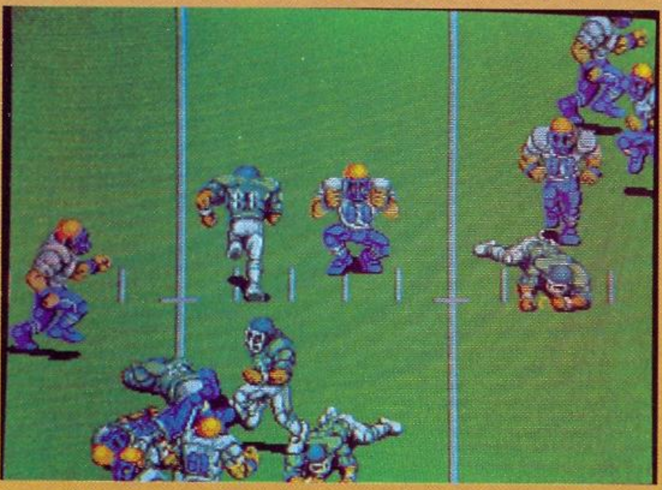
NINTENDO 71%

FOOTBALL FRENZY



La sortie d'un nouveau titre sur Neo-Geo est toujours un événement qui déchaîne les passions. Il faut reconnaître qu'au niveau de la qualité, ces japonais se font toujours un malin plaisir à nous éclabousser de toute leur technique et de tout leur savoir en matière de jeu.

Cet événement est encore plus important lorsqu'il s'agit d'une simulation, alors soyez heureux, frottez-vous les mains, remuez les paupières, écarquillez les yeux, la nouvelle simulation sportive de chez SNK est là et se nomme Football Frenzy. Au cas où vous ne seriez déjà pas au courant, Football Frenzy est une simulation de football américain. Après les deux excellentes simulations de baseball et de football futuriste, il fallait bien que ce sport, l'un des plus pratiqués Outre-Atlantique et au Japon, soit à l'honneur sur cette fantastique bécane. Une fois de plus, lorsqu'il s'agit d'un jeu de la sorte, la Neo-Geo révèle au grand jour ces capacités graphiques, d'animation, sonores, etc...



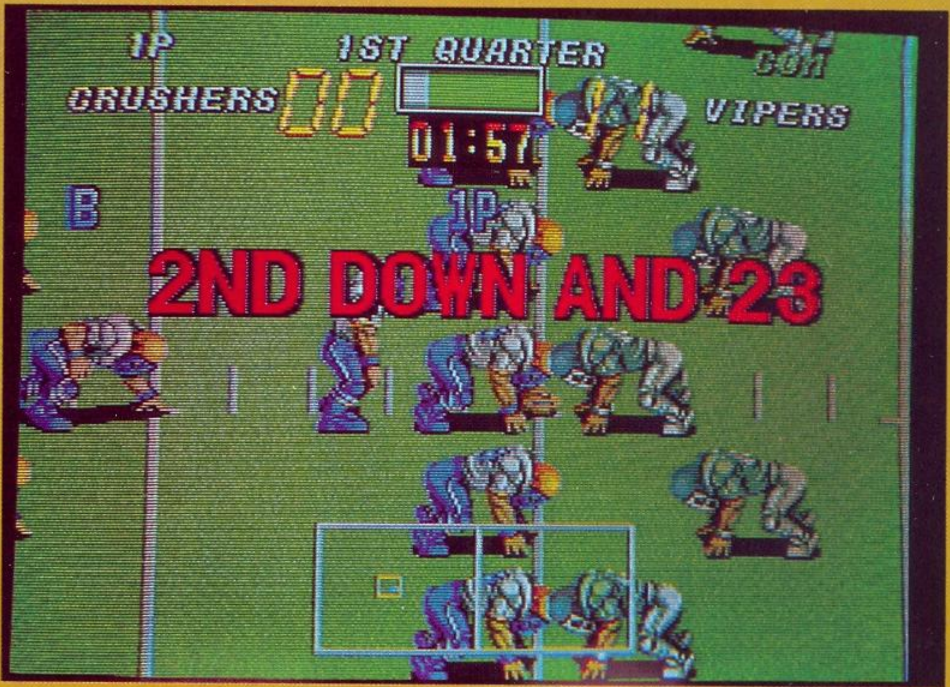
Enfin n'anticipons pas too much nous verrons tout cela suffisamment tôt dans la matinée.

Football Frenzy démarre de la façon la plus traditionnelle qui soit par le choix des équipes. Après cette sélection et le tirage au sort pour connaître l'équipe qui sera en défense ou en attaque, le coup d'envoi est enfin donné par l'arbitre. Dès les premières minutes de jeu, on se rend très vite compte que nous sommes avec Football Frenzy en présence d'un grand jeu. En attaque une vingtaine de combinaisons de jeux sont possibles, allant des longues passes en profondeur (les bombes), aux petites passes précises créant des trous dans la défense en passant par de longues courses pénétrantes et perforantes destabilisant l'équipe adverse, le choix des combinaisons est important et donne à cette simulation une grande variété dans les techniques offensives. Bien sûr, toutes ces techniques peuvent être encore modifiées en cours d'exécution; ainsi vous pourrez laisser libre cours à votre intuition de jeu en déplaçant au gré de votre volonté le joueur maître. Si les schémas d'attaques sont précis et variés en défense, par contre, Football Frenzy ne propose aucune option particulière, ce qui diffère complètement par rapport aux autres simulations de Football américain que l'on connaît sur Megadrive par exemple. Si en attaque, on dispose de deux grands groupes : les passes et les courses, le joueur bénéficie également de deux types de représentation. La première, classique, ressemble comme deux gouttes d'eau à celle que l'on connaît dans Joe Montana Sport Talking sur Megadrive. La seconde représentation permet d'avoir de gros plans sur les joueurs qui occupent ainsi les deux tiers de l'écran. Du fait de la taille de ces sprites, il est bien évident que l'animation s'en ressent diminuée, mais l'action ainsi rendue est tellement captivante que très vite on ne fait plus attention à ce détail et on continue à jouer comme des forcenés. Si l'ambiance traduite par Football Frenzy, tant au niveau graphique qu'au niveau sonore est bonne, on est par contre un soupçon déçu par l'intérêt du jeu qui s'estompe relativement rapidement. Malgré qu'il faille toujours être attentif à ce qui se passe à l'écran et qu'on ne reste jamais inactif, au bout de quelques heures de jeu, on se lasse de cette simulation, même à deux, ce qui est encore plus gênant.

Avec une réalisation du tonnerre de Dieu le père, Football Frenzy est donc un tout petit peu décevant. Un jeu qu'on préférera louer qu'acheter, mais vous faites vraiment ce que vous voulez, moi je disais ça comme ça, histoire de ne pas vous faire dépenser trop de thunes.

J'm DESTROY





NEO GEO
86%

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
REALISME : 18
SON : 19
ANIMATION : 17

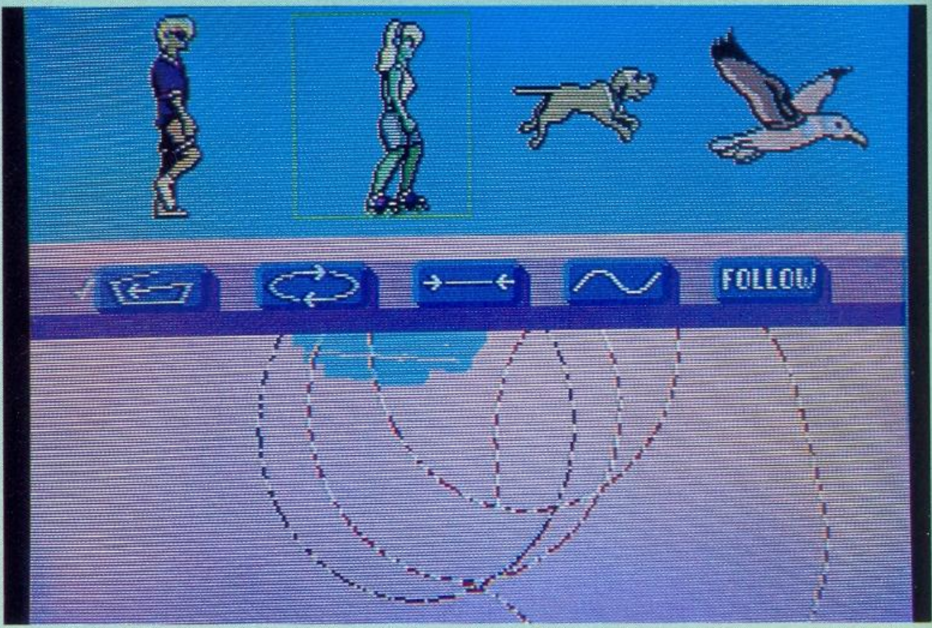
Art ALIVE

C'est vrai que le développement de programmes favorisant la créativité de nos fertiles cerveaux ne sont pas véritablement l'apanage des consoles, mais plutôt celui des ordinateurs, et ce depuis déjà quelques années. Mais, car il y a un "mais", Sega of America s'est donné comme but d'être le premier à proposer ce genre de soft. Avec Art Alive, entrez tout droit dans le monde des dessinateurs fous, des Picasso en herbe que vous êtes tous un peu (mais si, mais si!). D'autant plus que ce n'est pas bien compliqué de dessiner, il suffit d'un peu de don, d'un zeste d'imagination et de beaucoup de patience. Et je suis sûr que ce sont des qualités que vous possédez tous en bloc. Alors, me direz-vous, que nous offre ce jeu? Au départ, vous avez accès à un tableau d'icônes qui vous permettra de faire plusieurs actions. En vrac, vous avez le choix entre plusieurs couleurs, 16 en tout, plus 4 autres teintes qui servent plutôt à faire du remplissage, comme par exemple la couleur brique, avec le dessin des briques, ou bien encore la couleur étoilée qui permet de créer un très beau... ciel. Mais vous avez, bien entendu, d'autres options. Certaines vous permettent de choisir des personnages parmi une bonne brochette qui regroupent des célébrités de la console, telles que Sonic ou Toe Jam et Earl, et que vous pourrez placer comme vous le sentirez dans différents décors préconçus et qui sont assez éclectiques (sans vouloir faire de concurrence), puisqu'il y a le décor de plage, en passant par le tableau idyllique d'une vue de la lune (aah, la sonate au Clair de Lune de Beethoven!) et même une vue imprenable sur une très belle peinture préhistorique, que vous pourrez faire vivre en y mettant des Tricératops ou autres dinosaures qui peuplèrent jadis notre planète. De plus, vous aurez même la possibilité de faire bouger tout ce petit monde à l'aide d'une icône particulière.

Préalablement, vous aurez même pu retravailler tous ces petits êtres, si par hasard ils ne vous convenaient pas. Et ce n'est pas tout, car, en plus des couleurs et autres décors, les programmeurs ont pensé que vous aimeriez aussi faire des ronds et des rectangles sans trop vous casser la tête (loin de là). On nous propose tout simplement, toujours à l'aide d'icônes, de s'en servir et d'en faire une flopée, de la façon la plus facile qui soit. Si vous n'êtes pas satisfait de votre œuvre, c'est simple, puisque vous pourrez gommer toutes les petites imperfections, ou bien, si vous êtes très pas content du tout de vous, vous pourrez tout effacer en un clin d'œil. La maniabilité du pinceau, de la bombe (bande de tagueurs!) ou du simple crayon est vraiment très aisée et grâce à la vitesse variable du défilement de ces instruments, cela devient beaucoup plus facile. Pour ce qui est du côté musical, car il y en a un, c'est assez stressant, on entend tout le temps le même son, que l'on fasse un trait, un cercle ou bien un remplissage. Mais, bon, ce n'est pas très grave, ce n'est pas le plus important. Si vous avez envie, en plus, d'ajouter quelques messages à vos œuvres, pas de panique! Le programme est pourvu de tout l'alphabet. En guise de conclusion, je pourrais dire que cette cartouche est de type plutôt infantile, mais, réflexion faite, je me suis dit qu'il n'y avait pas d'âge pour apprendre à dessiner.

Mais si vous voulez vous initier et que vous possédez une Mégadrive, c'est le moment ou jamais.

TRAZOM









MEGADRIVE
75%

EDITEUR : SEGA OF AMERICA
GRAPHISME : ÇA DEPEND DE VOUS
MANIABILITE : -
SON : -
ANIMATION : -

MONOPOLY

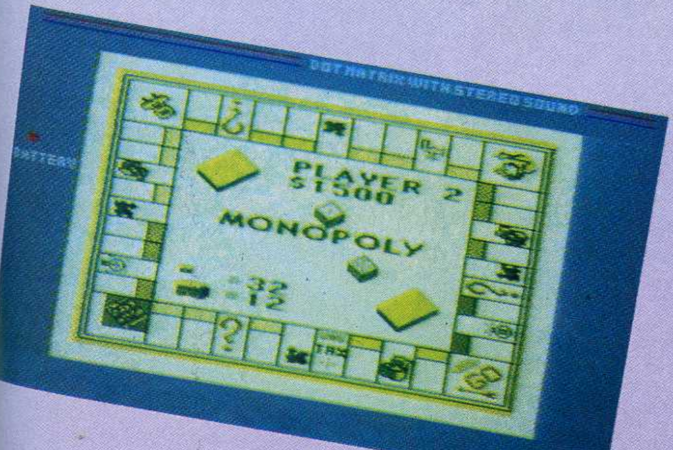


J'ai toujours rêvé d'être un grand propriétaire terrien ou un promoteur bourré d'oseille. J'installerai des salles d'arcades un peu partout dans mes propriétés. Avec tout mon fric (NDC: tu rêves, tu oublies le racket!), je m'achèterais des CD-roms, des Néo-Géo, j'achèterais les programmeurs de jeux Sega et Nintendo et je les ferais bosser pour moi! Je fonderais la O.Prézeau Ltd avec, comme jeu fétiche Zelda Bros Turtles et j'aurais des abonnements gratuits à Joystick!

Avant ça, je dois passer par les durs chemins de la réussite et investir dans une cartouche Game Boy: le Monopoly! Le vrai jeu de plateau, auquel tout le monde a joué dans sa jeunesse, est sur Game Boy avec les vraies règles, les rues, les gares et les hôtels! La simulation est parfaitement réaliste avec toutes les options du jeu original. Vous pouvez jouer à plusieurs (jusqu'à 4) et huit adversaires types vous sont proposés dans la mémoire de votre petite Game Boy! Méfiez-vous du petit dépaysement dû aux noms des rues en anglais car les avenues du jeu sont américaines, du genre Pensylvania Avenue par exemple. Le jeu aussi est en anglais mais on s'en sort facilement car tout le monde connait à fond les règles du jeu. Graphiquement potable mais assez aride en animations, ce jeu ne mise de toute façon que sur son aspect adaptation d'un board game (jeu de plateau en anglais, ça fait plus classieux!) et simulation. Ceux qui aiment les jeux de société et qui, paradoxalement, adorent jouer seul dans leur coin, seront servis! Cocooning, quand tu nous tiens! Les fanas d'arcade, eux, s'abstiendront!



OLIVIER PREZEAU



EDITEUR : PARKER BROTHERS
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 12

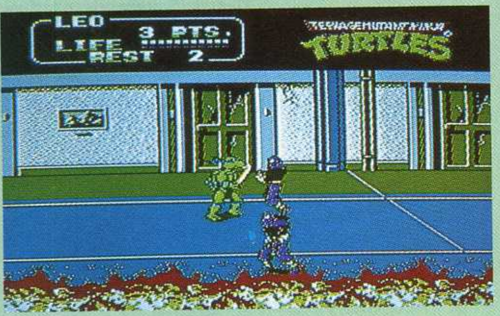
GAME BOY 75%



TURTLES 2

Quand on est une tortue ninja digne de ce nom, c'est-à-dire tout droit issue d'une série des années 80 à la Spectroman, on a la main sur le cœur. C'est comme ça et l'on ne se refait pas! Alors, lorsqu'on apprend que sa copine April, la journaliste qui vous chérit tant, a été enlevée, on n'hésite pas un instant. On prend un masque pour passer incognito et l'on file à la recherche de la belle. Pour cette mission, à vous de choisir si vous partez seul ou accompagné d'un de vos frères reptiliens. Si vous suivez le célèbre précepte du "à deux c'est mieux", mettez-vous donc en route en ayant au préalable choisi votre équipier parmi Michaëlangelo, Léonardo, Raphaëlo et Donatelo.

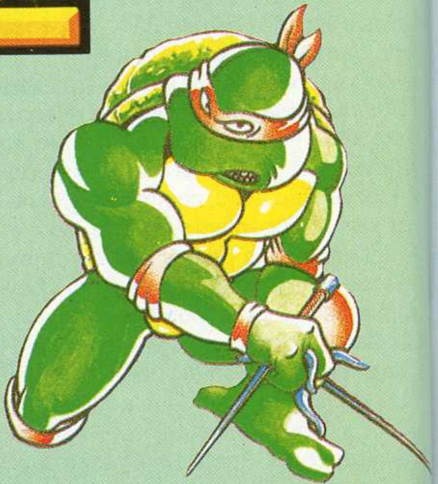
Le but de la manœuvre est à la portée de la première tortue ninja. Il suffit tout d'abord de courir dans un immeuble dévoré par les flammes d'un incendie, et d'y faire le ménage.



April vous attend là-haut. Bien sûr, tout serait trop facile si vous la récupériez du premier coup. Alors que votre papatte palmée allait toucher la douce créature, la revoilà qui disparaît, enlevée par un colosse volant! Tout est à refaire, mais la mission ne change pourtant pas. Il vous faut maintenant arpenter les rues en tuant tous méchants qui passent. Selon le personnage choisi, usez de vos saï, de vos nunchaku ou de votre bâton, ou bien encore, pour rester simple mais toujours aussi efficace, d'un bon coup de pied porté à la volée. Vous le comprenez, le Q.I. d'un singe suffit pour mener rondement l'histoire. Le seul charme de ces ennemis, qui se ressemblent tous plus ou moins, c'est leur originalité lorsqu'il s'agit de trouver une cachette; ils sortent de partout et risquent au début de vous surprendre assez facilement. Ce faible avantage ne parvient pas néanmoins à rendre ce jeu passionnant. On ne pouvait pas faire plus linéaire, moins original (si l'on excepte le motif commercial des tortues ninja) et aussi ennuyeux. Toutefois, j'introduis une nuance. Les amateurs de la baston pure et dure trouveront peut-être leur bonheur dans cette suite ininterrompue de combats dans des décors somme toute assez simplistes et assez nus (j'ai bien dit nus pas nuls! même si les deux ne sont pas incompatibles). Mais, tout de même, l'action manque sérieusement de variété! La majeure partie des adversaires se compose d'hommes cagoulés portant diverses armes. Quelle imagination fertile, messieurs les programmeurs! Waouh! Bien sûr, c'est très drôle de frapper sur tout ce qui bouge, ach! drôle jeu!

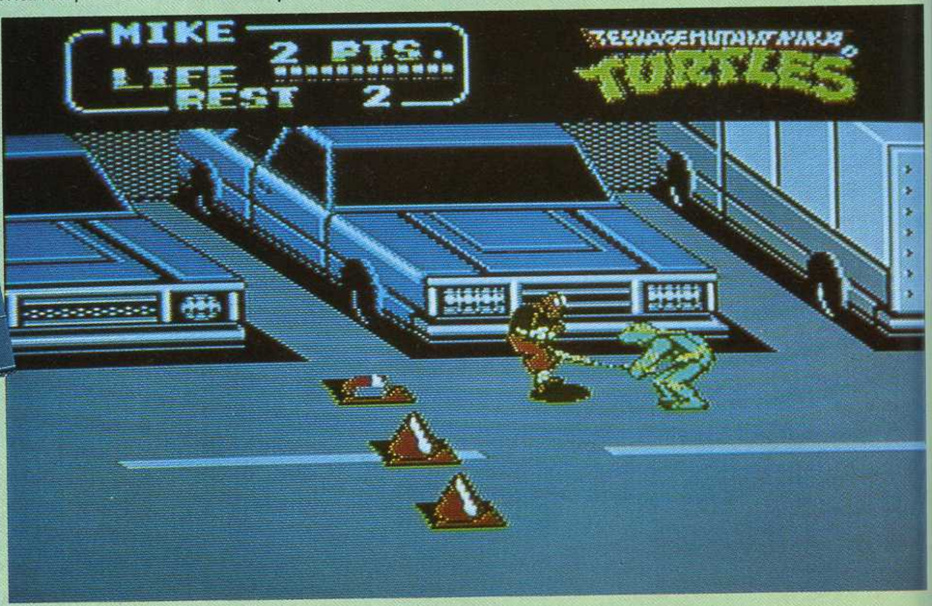
Mais une dose de subtilité ou du moins d'originalité aurait été la bienvenue. C'est vrai... juste un peu, pas grand-chose... L'animation est pour sa part une tragédie à elle seule à certains endroits. Heureusement que le tragique ne contamine pas le côté musical du jeu. De ce point de vue, on ne peut pas se plaindre, et, pour faire une remarque à la normande, c'est-à-dire d'une profondeur sans pareille, il y a mieux, mais on a déjà vu pire. Pour finir, sachez aussi que tout le monde ne l'entend pas de cette oreille, et sans vouloir citer AHL qui, avec moultes bonnes raisons, trouve le jeu excellent, vous pourrez vous ranger de son côté si, pour vous, la baston dans le style le plus pur et le plus sauvage est une motivation suffisante pour lâcher vos précieuses économies.

T.S.R.









EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 13
ANIMATION : 12

NINTENDO
71%

PARODIUS



Dans la série, Konami fait très fort et il en est fier, voici Parodius. Après l'excellent Contra sur Super Famicom, Konami récidive avec cette nouvelle adaptation issue du MSX. Faut dire qu'à l'époque où cette machine dominait en maître le monde de la micro familiale japonaise, la société nippone était particulièrement bien placée sur le marché. C'est d'ailleurs grâce à ce support qu'elle est devenue la première société d'édition de jeux au pays du soleil levant.
Avec l'arrivée de ces deux premiers titres,

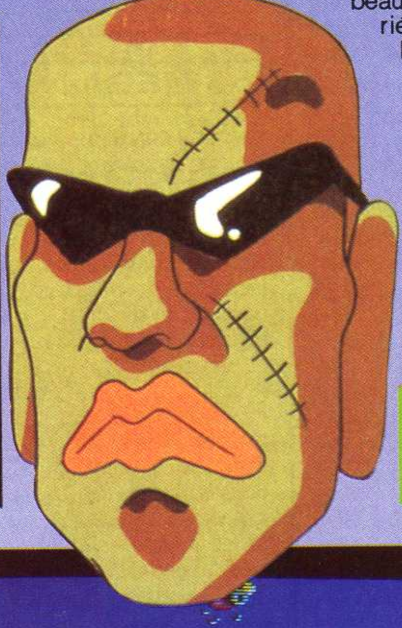


qui je le rappelle étaient Salamander et Nememis, annoncés à grand renfort publicitaire dans les magazines japonais, on avait été cependant assez déçu, ces jeux étant loin d'être d'une perfection absolue. Reprenant le thème du Shoot'Em Up à scrolling horizontal classique, avec quelques variantes comme vous pourrez le découvrir par la suite, Parodius tranche littéralement avec tout ce que l'on avait pu voir jusqu'alors. Et pour ne pas vous faire languir plus longtemps, je sais que vous êtes des éternels impatients, autant mettre tout de suite les flammes sur les bougies, ou comme on dit à la campagne, le foin dans l'étable: Parodius est au minimum à la hauteur des meilleurs jeux du style sur cette bécane.
Partant d'une idée originale, celle de reprendre tous les attributs des plus grands titres de la marque et de les rassembler dans un seul jeu, on retrouve ainsi dans Parodius les cloches de Twin Bee, le menu de départ de Nemesis proposant une formation évolutive pour votre vaisseau et les araignées de Goemon. Mais Parodius, ce n'est pas que cela. En effet, n'ayant pas la place de faire rentrer toutes leurs idées dans une cartouche normale, Konami réalise avec ce jeu le premier titre tournant sur PC Engine sur une carte de huit mégas.
Le jeu en lui même se déroule de bout en bout sur un air bien sympathique, les options que vous récupérez pour augmenter l'efficacité de votre vaisseau apparaissent lorsque vous détruisez une colonie entière d'ennemis ou lorsque vous avez la chance de tomber par hasard sur le bon adversaire. A part cela, dans Parodius on retrouve également des monstres de fin tout à fait impressionnants par leur taille. De plus, comme l'animation de ces derniers est fantastique (et dieu sait qu'il est difficile de mixer gros sprites et animation), on est réellement impressionné par la qualité de cette production. Pour ne rien gâcher à ce tableau jusque là idyllique, Konami a également ajouté quelques touches d'humour, comme



une arme qui désoriente les envahisseurs lorsqu'elle crache des injures en Japonais. Alors que le jeu suit un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans réellement très bons, les huit niveaux que l'on traverse sont beaux, agréables à mater et surtout variés et originaux. Avec Parodius, Konami réalise là son plus beau jeu sur PC Engine.

J'mDESTROY



PC ENGINE
93%

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18
ANIMATION : 19

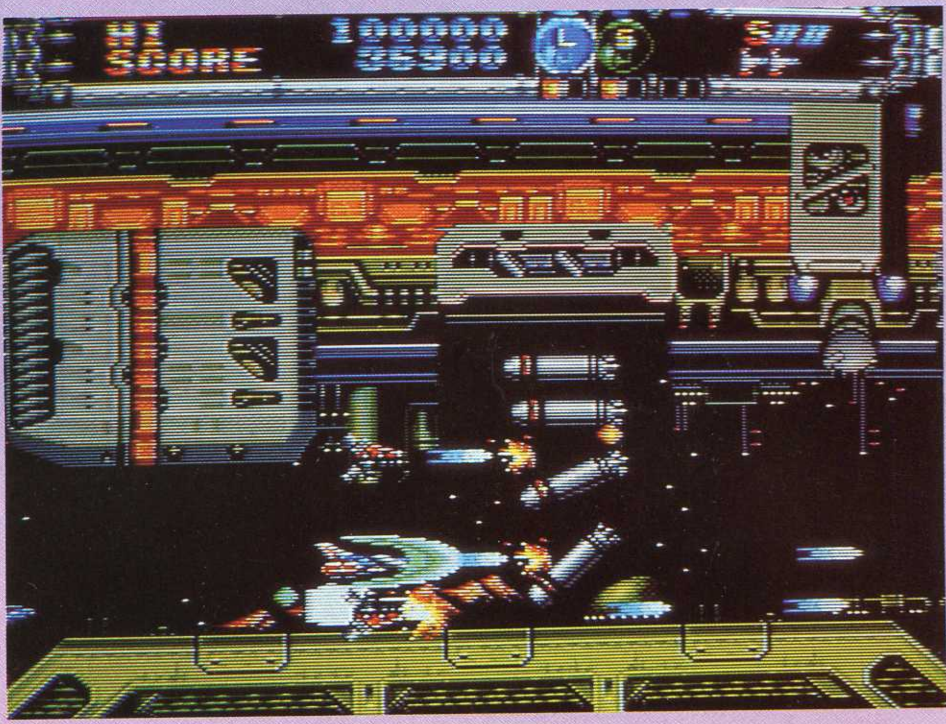


Gate of THUNDER

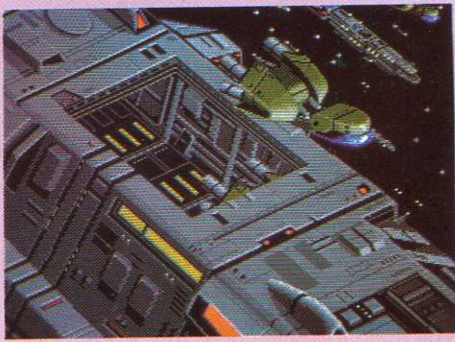
Si je vous demande quel est le point commun entre Super Star Soldier, Gunhed et Final Soldier, je suis quasiment certain de votre réponse. En choeur vous me répondrez: "Hey face de cake tu nous prends pour des crétins ou quoi, le point commum entre ces trois jeux, c'est l'éditeur Hudson Soft bien sûr", et vous n'aurez pas tort. C'est trois jeux sont en effet du maître incontesté et incontestable du Shoot'Em Up sur cette bécane, j'ai nommé Hudson Soft (qui cela dit en passant, mais vous le savez déjà, est également le créateur de la console). Alors tenez-vous bien, car cette fois-ci encore, Hudson Soft n'a pas fait dans la dentelle en développant ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Pour tout vous dire, c'est même affolant de voir comment des programmeurs ont pu réaliser pareille prouesse technique alors que d'autres, sans se fouler la panse, réalisent des jeux de tir en demi-teinte sans travail de recherche, sans ingéniosité, sans un soupçon d'élaboration technique mettant leur jeu en valeur. Enfin, passons outre cette réflexion et continuons donc notre prose. Si certains se posaient des questions quant à la valeur intrinsèque du Super CD Rom, qu'ils ne s'en posent plus, Gate Of Thunder (les portes du tonnerre) répond à toutes les questions qu'on était en droit de se poser. Shooteux en herbe, amateurs de grands espaces intersidéraux sortez de votre torpeur et venez nous rejoindre dans cette fantastique lutte cosmique pour la sauvegarde de notre galaxie. En lui-même, le scénario de Gate Of Thunder ne propose pas vraiment d'originalités, il est même plutôt ringuardise royale, mais dès lors où l'on commence à prendre son joypad dans les mains, tout est complètement différent et on tombe dans un univers archi démentiel où les émotions fortes succèdent aux émotions fortes. Devant un tel débordement d'enthousiasme, je ne vous cacherai pas, que Gate Of Thunder est le meilleur Shoot'Em Up de sa catégorie sur PC Engine. Il est même supérieur à Down Load II qui pourtant avait déjà fait très fort lors de sa sortie. En amassant, au péril de votre vie, les options bonificatrices ainsi que de nouvelles armes, progressivement, vous transformez votre engin spatial en une véritable bombe sidérale. Lorsque les missiles plutoniques viennent se greffer à laser plasmo-termique, on en a tellement plein la tête qu'on est presque attiré davantage par la beauté des effets et la beauté des décors traversés que par l'action en elle-même. Ce qui est un comble pour un Shoot'Em Up. Comme tout jeu de tir qui se respecte, chaque niveau de Gate Of Thunder est conclu par un monstre de fin. Parfois simple à abattre comme celui du premier niveau, les enfoirés présents dans ce jeu de Hudson Soft sont souvent gratinés et assez pénibles à réduire en cendre.

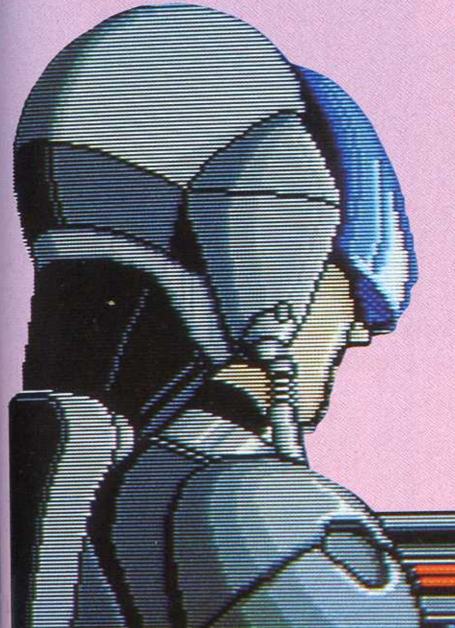
Agrémenté par une musique digitale (CD oblige) qui dégente les oreilles bien comme il le faut, qui change à chaque nouveau niveau, Gate Of Thunder est tout simplement le meilleur jeu de tir sur le CD Rom de la PC Engine. Et si vous ne me croyez pas, allez donc demander une démo à votre revendeur préféré.

J'm DESTROY









EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 18
SON : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18

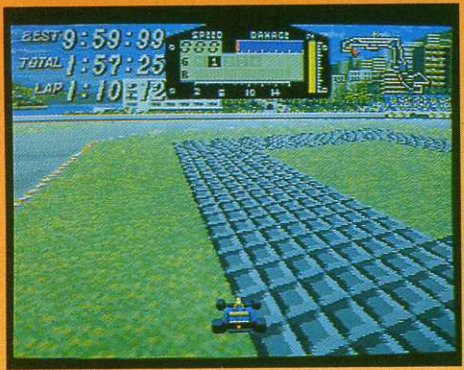
PC ENGINE CD ROM 2
97%

Exhaust Heat





Depuis le lancement de la Super Famicom en décembre 1990 au Japon, on attendait avec une impatience non dissimulée la première course de voitures. Enfin, avec Exhaust Heat, notre attente tire à sa fin et ce n'est pas trop tôt, car attendre c'est marrant deux minutes, mais à la longue ça devient franchement rasoir.



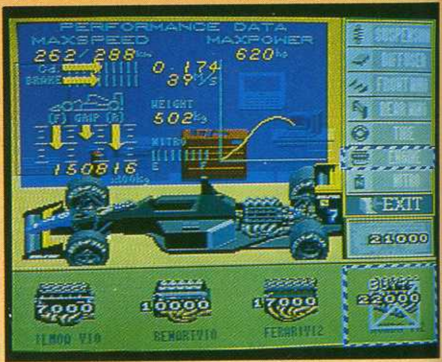
Installé profondément dans le cockpit de votre bolide, une Formule Un, vous voilà paré pour participer au championnat du monde dans l'espoir de le remporter. Dès le départ, un menu de sélection vous permet de choisir votre type de course. Si vous ne vous sentez pas suffisamment fort pour assurer une bonne position sur la grille de départ, vous aurez tout le loisir d'essayer vos talents sur la piste, dans une course en mode entraînement. D'emblée, je vous conseille vivement d'aller faire un tour dans ce mode qui vous permettra de mieux commanditer votre machine, mais aussi, les différentes difficultés des parcours. A propos de difficultés, il y en aura pour votre argent! Entre les chicanes, les virages en 'S' serrés et les virages à quatre-vingt dix degrés, vous aurez toutes les opportunités du monde pour vous vautrer lamentablement la gueule. Faites gaffe à ne pas débouler trop rapidement dans un tournant, en général, c'est la voie royale pour une sortie de route magistrale sans passer par la case départ; quant aux vingt mille francs, ce n'est même pas la peine d'y penser. Une fois que vous connaîtrez les moindres coins et recoins du circuit, il sera temps pour vous de vous présenter aux essais. Toutefois, vous pourrez avant, grâce à un menu graphique, acheter en fonction de vos moyens (au départ ils sont pratiquement nuls), des pneus, un nouveau moteur, des ailerons avant et arrière, une carrosserie, de la nitro pour doper votre voiture, etc... Une fois cette opération effectuée, vous voilà pour de bon cette fois, lancé sur l'un des seize circuits du véritable championnat.

Après chaque course terminée et en fonction de votre position, une somme d'argent en récompense de services rendus -non pas à la nation mais à l'écurie pour laquelle vous concourrez- vous sera donnée. Mieux vous serez classé, plus la somme sera importante. Pour peu que vous mettiez quelques cents de côté, très rapidement toutes les plus grandes folies de vitesse vous seront accessibles. En achetant le super moteur turbo compressé, plus personne ne pourra vous résister en vitesse de pointe, toutefois il faudra faire très attention dans les virages, ceux-ci à vitesse élevée sont particulièrement dangereux.



Au niveau de la réalisation, Exhaust Heat se déroule exactement à la manière de F-Zero qui connaît un nombre toujours aussi important d'adeptes. Toutes les routines propres à la Super Famicom en matière de rotation d'écran sont utilisées ici. D'une fluidité qui n'a d'égal que sa rapidité, le scrolling en trois dimensions laisse au joueur la joie de découvrir la piste avec une vision assez large, ce qui permet d'anticiper les difficultés. Si l'animation est excellente, il en va de même avec les divers bruitages digitalisés qui rendent parfaitement les vrombissements des moteurs; lorsqu'il y a un changement de vitesse (automatique ou manuel), les moteurs pètent littéralement à la gueule, on s'y croirait. Par contre, si vous êtes un amateur de finesse et de précision dans les graphismes, ne vous attendez pas ici à des miracles,
Exhaust Heat est, dans ce registre, assez décevant. Avec les graphismes un petit peu légers, les bas côtés des pistes étant pour le moins vides, on regrettera les dimensions un peu faiblardes des voitures par rapport aux circuits. Absolument génial à jouer, Exhaust Heat est un excellent jeu qui satisfera tous ceux d'entre vous qui ont été jadis séduits par F-Zero.

J'm DESTROY



EDITEUR : SETA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 90%

THE CHESSMASTER

Issu des micro-ordinateurs ludiques où ce jeu d'échecs est désormais devenu une référence, The Chessmaster débarque sur Super Famicom. Après avoir connu de folles émotions dans des courses de Formule Un (avec Exhaust Heat) et une peur bleue dans les luttes sanglantes de Contra, c'est maintenant au tour des neurones de la tête (d'où voulez-vous donc qu'ils viennent!) de cogiter un peu et de faire chauffer la vapeur.

Sur console, les jeux d'échecs ne sont pas monnaie courante; alors, quand on en tient un, et surtout lorsqu'il a une réputation comme celle de Chessmaster, on y regarde a deux fois avant de se lancer dans des considérations hâtives.

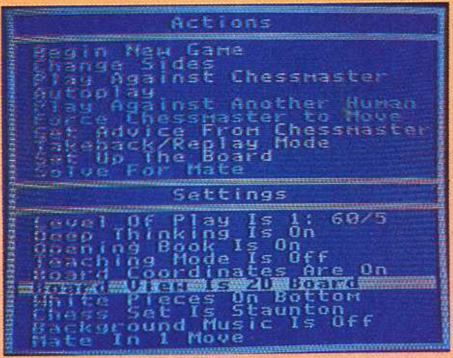
Dans un jeu d'échecs, on ne peut guère s'émerveiller de l'animation ou de la rapidité du scrolling; il faut donc prendre en ligne de compte d'autres facteurs dont nous n'avons pas l'habitude de parler et plus précisément du niveau de jeu, si l'ordinateur est fort, pas fort, nul, nullissime, brillant, etc... et des options que le jeu comporte.



Pour rentrer directement dans le vif du sujet, en effet, au niveau des options on est carrément gâté. The Chessmaster est riche, très riche. En passant allégrement d'une vue en deux dimensions, simple, à une vue plus complexe en 3D, en posant des problèmes de résolution de mat en plusieurs coups, en permutant l'échiquier lorsque vous êtes dans une mauvaise position, en changeant les pièces de couleur, l'embarras du choix vous sera offert ici. Evidemment, et heureusement d'ailleurs, toutes les règles des échecs dont respectées, du roque à la prise en passant, tout est passé en revue. D'autre part, The Chessmaster est, au niveau des ouvertures, assez complet. Bon, il est vrai que nous ne sommes pas en face d'une véritable bête capable en trois coups de mettre mat un Kasparov ou un Karpov, mais pour le joueur moyen que je suis, The Chessmaster est tout à fait valable. D'autant plus que les niveaux de difficultés sont progressifs. Très mauvais, voire même exécrablement mauvais lorsqu'on joue à Chessmaster au premier niveau, les affaires se corsent et s'améliorent grandement lorsqu'on monte les échelons. Excellent pour faire progresser les débutants, The Chessmaster n'est pas très recommandable pour les joueurs confirmés, d'autant que le temps de réflexion de la bécane est parfois insoutenable. En ce qui concerne la réalisation de ce soft, on reste un peu sur sa faim. Certes, le nombre d'options de jeux proposées est important, mais l'environnement, lui, n'est pas vraiment très satisfaisant.



Lorsque l'échiquier est en trois dimensions, on a parfois l'impression



que les pièces se mélangent les unes aux autres; certes, cette constatation est un peu exagérée, mais c'est l'impression que donne The Chessmaster. A part cela, une option graphique supplémentaire vous permet de jouer avec plusieurs styles de pièces. Ainsi, des pièces classiques, on passe à un échiquier complètement farfelu, ayant l'avantage d'égayer un peu l'environnement des échecs qui demandent pourtant une grande faculté de concentration. Assez nul musicalement -remarquez ce n'est pas vraiment ce qu'on demande à un jeu d'échec- The Chessmaster devrait surtout plaire à tous ceux qui ont envie de débuter, mais à qui il manquait un partenaire.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
80%

EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : NON SIGNIFICATIF
SON : 08
ANIMATION :NON SIGNIFICATIVE

TWIN BEE

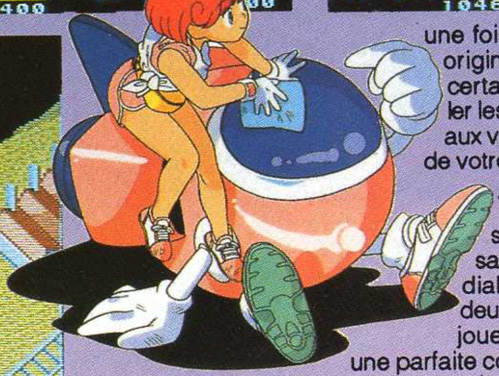
Surtout, n'allez pas croire que ce mois-ci j'ai une envie particulière de faire plaisir à Konami ou de les encenser de mille éloges, mais parfois certaines choses sont bonnes à dire. Et en ce qui concerne Konami, que dire d'autre que Bravo. Après leur remarquable Contra sur Super Famicom, leur excellent Parodius sur PC Engine, c'est maintenant Twin Bee qui s'apprête à être porté vers les sommets des bons titres sur cette machine.
Tout comme Parodius, Twin Bee est un Shoot'Em Up qui existe déjà sur Gameboy et sur MSX, à la différence que cette fois-ci, le décor ne se déplace plus dans le sens horizontal, mais vertical, rejoignant ainsi les meilleurs jeux du genre sur PC Engine, Super Star Soldier, Gunhed, Final Soldier. Contrairement à ces derniers, Twin Bee - et c'est sans doute en cela que ce titre m'a autant plu- ne présente pas de gros monstres Goldorakiens assoiffés de sang et de vengeance, galvanisés par la terreur qu'ils propagent partout où ils passent. Ici, vous dirigez une petite abeille (d'où le titre) qui doit se débarrasser de tout un tas de bestioles aux allures d'insectes étranges, mais fort agréables à regarder. Pour ne pas sortir des chemins battus par des milliers de Shoot'Em Ups avant lui, et surtout, pour préserver la tradition désormais extrêmement bien rôdée, ce jeu de tir de Konami proposera des milliards d'options (je vous garantis qu'il y en a vraiment beaucoup, même si le terme de milliard est un peu usurpé ici), qui jamais ne vous laisseront tomber. De temps en temps, de petites clochettes, qu'il faudra toucher avec vos tirs avant de les prendre à bord, permettront à notre amie l'abeille d'augmenter encore un peu plus le niveau de ses armes et de lui donner parfois des armes plus dangereuses, comme celle qui permet de détruire absolument tout ce qui est à l'écran.
Lorsqu'on joue à deux (d'où le titre, une fois de plus), la plus grande originalité de Twin Bee est très certainement de pouvoir cumuler les armes de votre coéquipier aux vôtres. En vous rapprochant de votre partenaire, ou de l'abeille jumelle (c'est le titre), tous les tirs et toutes les options seront deux fois plus puissants. Dans ces conditions, un dialogue entre chacune des deux abeilles, chacun des deux joueurs, est nécessaire pour une parfaite cohésion et surtout pour une parfaite réussite au cours des huit niveaux.
Au plan de la réalisation, Konami a réalisé là un titre excellent. Certes, nous ne sommes pas en face du jeu qui va révolutionner le monde de l'arcade, ou même plus simplement celui des consoles, mais on ne peut s'empêcher de trouver ce jeu agréable. L'action est rondement menée et les vagues ennemies arrivant du haut en bas de l'écran, d'une parfaite animation. Moins bon que Parodius, Twin Bee est tout de même un Shoot'Em Up rigolo avec lequel on aura plaisir à jouer de temps en temps, voire même très souvent.

J'm DESTROY













EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME 15
ANIMATION 17
SON 17
MANIABILITE 18

PC ENGINE 83%

DIGITAL ACCESS ®

L'accès Nouveautés

Ouvert du lundi au samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44
(angle rue de Rome - rue Dragon)

SEGA MEGADRIVE

egadrive sans jeux ....990 F
egadrive + jeu au choix....1290 F
EGA CD + jeu ....3690 F
egadrive + MEGA CD.... 3990 F
rcade Power Stick............ 389 F
S MegaPower Stick ....369 F
oypad Sega Megadrive ....190 F
oypad PRO 2 (new) .... 249 F
ame Adaptator (jx japonais) .95 F

LES NOUVEAUTES

lisia Dragoon...................... N.C.
ad Omen ....449 F
attle Mania ....449 F
rude Buster ....449 F
emmings .... 449 F
arble Madness ....449 F
inja ....................................N.C.
i Fighter ....449 F
D Valis ....449 F
hining Force .......................N.C.
teel Empire ....449 F
uper Shinobi 2 ....449 F
ecmo World Cup '92. ....449 F
hunder Pro Wrestling ....449 F
oki.......................................449 F
urbo Out Run ....449 F

LES HITS

olden Axe II.......................449 F
ames Pond 2 "Robocod"......449 F
ohn Madden Football'92 ....449 F
nock Out Boxing ....449 F
akers vs Celtics .... 449 F
ickey Mouse ....449 F
HL Hockey..........................449 F
ut Run ....449 F
uackshot.............................399 F
olling Thunder II ....449 F
oad Rash ....449 F
EGA Ice Hockey ....449 F
hadow of The Beast ....449 F
onic the Hedgehog ....399 F
treets of Rage ....449 F

JEUX MEGA CD

osmic Stories ....499 F
eath Bringer ....499 F
arnest Evans ....449 F

Funky Horror Band "FHB" ...499 F
Grand Slam (tennis) .... 499 F
Heavy Nova ....449 F
Lunar The Silver Star ....499 F
Sol Feace ....449 F
Super Gals Pannic .... 499 F

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu ....990 F
Core Puissance 5 ....1290 F
Super CD Rom2 ....2890 F
PC Duo ....3790 F
Turbo Express GT + jeu .....2490 F
Super System Card v.3.0 ....649 F
Adaptateur 5 joueurs ....249 F
Joypad Pc Engine "sodipad" .....249 F

LES NOUVEAUTES

Chuka Taisen ....389 F
Davis Cup .................................N.C.
Galaxy Force 2 (SG) .............N.C.
Panza Kick Boxing ................N.C.
Parodius ....389 f
Strider (SG) ............................N.C.
Twin Bee ....389 F

LES HITS

1941 Counter Attack (SG).... 499 F
Adventure Island ....349 F
Dead Moon ....389 F
F-1 Circus'91.........................389 F
Final Match Tennis...............389 F
Final Soldier...........................389 F
Ghouls'n'Ghosts (SG)...........499 F
PC Kid 2 ....389 F
Power Eleven ....389 F
Power League Baseball 4 .....389 F
Raiden.......................................389 F

JEUX CD ROM & SUPER CD ROM 2

Angels (SCD) ....499 F
Browning (SCD) ....449 F
Davis Cup (SCD) ....499 F
Devil Hunter Yoko ....499 F
Far East of Eden (SCD)........499 F
Gate of Thunder (SCD) ....449 F
Hawk F-123 (SCD) ....449 F
Human's Sports Festival (SCD)...499 F
Lord of the Rising Sun .... 449 F
Panza Kick Boxing (SCD) ...499 F
Psychic Storm (SCD)............449 F
Shadow of the Beast (SCD) ..499 F
Shubibin Man III ....499 F
Sorcerian (SCD)....................499 F
Valis (new SCD) ....499 F

NINTENDO SUPER

Super Famicom+2 manettes+jeu .2490 F
Joystick J.B. King .... 650 F
Joystick XE-1 SFC (new) .....790 F
Boitier individuel pour jeu .....25 F
Malette de transport "Family Case" .225 F

LES NOUVEAUTES

Actraiser 2 (Soul Blader)..... 650 F
Axelay ....650 F
Battle Grand-Prix ....650 F
Battle Commander ....590 F
Contra Spirits ....650 F
Dragon Ball Z ....650 F
F-1 Exhaust Heat ....650 F
F-1 Grand Prix ....590 F
Final Fight Guy ....650 F
Hat Trick Hero (soccer) ....650 F
Ken Le Survivant V ....650 F
Lagoon ....590 F
Last Fighter Twin ....650 F
Lemmings.................................590 F
Ranma 1/2 ....650 F
Rocketeer ....650 F
Rushing Beat ....650 F
Super Cup Soccer....................650 F
Sim Earth ....590 F
Super VALIS ....650 F
Smash TV..................................590 F
S.T.G. Strike Gunner..............650 F
Thunder Spirit ....590 F
Top Racer ....650 F
Xardion.....................................650 F

LES HITS

Actraiser....................................390 F
Castlevania IV..........................590 F
F-Zero..490 F
Goemon Fight ....590 F
Joe & Mac ....590 F
Pilot Wings ....590 F
Pro Football (John Madden) 590 F
Pro Soccer (kick off) .... 490 F
Super Adventure Island ....590 F
Super E.D.F. ....590 F
Super Formation Soccer ....590 F
Super Ghouls & Ghosts ....590 F
Super Mario World ....590 F
Super Tennis............................590 F
Zelda III....................................650 F

SNK NEO GEO

Neo-Geo+Manette ....2990 F
Manette SNK Neo-Geo ....490 F
Memory Card ....449 F

LES NOUVEAUTES

Eight Man ....1390 F
Fatal Fury ....1490 F
Football Frenzied...................1490 F
Mutation Nation ....1490 F
Robot Army ....1390 F
Thrash Rally ....1390 F
Soccer Brawl ....1390 F

LES HITS

Alpha Mission 2 (Aso 2) ....1390 F
Base Ball Stars ....1290 F
Blues Journey (Raguy)........1390 F
Burning Fight ....1390 F
Cyber Lip................................1290 F
King of the Monsters ....1390 F
Magician Lord .... 990 F
Nam 1975............................... 990 F
Ninja Combat ....1290 F
Sengoku ....1390 F
Success Joe..............................1290 F
Super Spy ....990 F
Top Player Golf ....1290 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy..................................549 F
Gameboy + jeu ....649 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch' ....245 F
Malette de transport "Carry Case" ..175 F
Light Boy ....245 F
HyperBoy (Joy,loupe,lampe,etc..) 449 F

LES NOUVEAUTES

Batman II ....285 F
Double Dragon 2. ....265 F
F-1 Hero GB.............................245 F
Final Fantasy Legend 2 ....349 F
Goemon Fight ....285 F
Hudson Hawk..........................265 F
Ikari Warrior...........................285 F
Janken Man ....265 F
Mega Man 2 ....285 F
Metroid II ....265 F
Ninja Turtles 2 ....265 F
Popeye 2 ....265 F
Prince of Persia ....285 F
Pro Soccer ....265 F
Robocop II ....265 F
Super Street Basketball ....265 F
Terminator 2 ............................N.C.
The Simpsons ..........................N.C.
Tiny Toon ....285 F
Track Meet ....285 F
Wonder Boy II ....285 F

SEGA GAMEGEAR

GameGear ....890 F
GameGear + Jeu au Choix .1190 F
Loupe Sega Big Window ......199 F
Master Gear Converter.........199 F

LES NOUVEAUTES

Aleste GG...................................299 F
Alien Syndrome ....299 F
Buster Ball..................................299 F
Donald Duck ....299 F
Fray ....299 F
Heavy Weight Champ ....299 F
Joe Montana Football ....299 F
Monster World II.....................299 F
Ninja Gaiden ....299 F
Phantasy Star ....299 F
Sonic the Hedgehog ....299 F
Space Harrier ....249 F
Super Golf..................................249 F

NOUVEAUX PRODUITS !

- SEGA Méga CD
- NEC Super CD ROM 2
- NEC PC Duo
- SUPER FAMICOM Intelligent Joystick XE1 SFC
- JEUX Super NES (US)
- Converter Super NES

portateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs ; nous contacter

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

allo...91 81 26 44
Digital Access VPC



Titres	Machines	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- par Chronopost, nous consulter

TOTAL :

offres valables dans la limite des stocks disponibles

Nom : ....
Adresse : ....
....
.....................Ville : ....
Code postal : .... N°Tél : ....

CB — PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

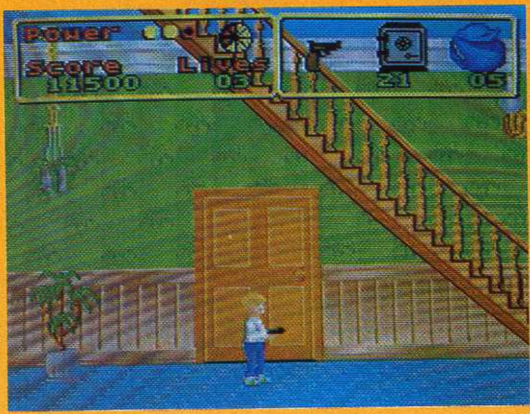
Date d'expiration : ..../......... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

HOME ALONE







Pierre Thivet voulait être dans cet article, il y est, j'espère qu'il est content. Pauvre garçon que ce militaire. Séquestré par ses parents dès son plus jeune âge, récemment frappé par un chagrin d'amour, plus rien ne lui réussit.

Si je vous en parle c'est qu'en fait, son histoire ressemble un peu à celle du héros de Home Alone, mis à part qu'aucune grande catastrophe insurmontable ne lui est tombée dessus, à lui. Toutefois, pour ce jeune garçon, la vie n'est pas simple puisque depuis le départ de sa famille en vacances, des rôdeurs tournent autour de sa demeure, des voleurs essayent de pénétrer, et parfois y parviennent. Quand on est jeune évidemment, ce genre d'évènement est plutôt assez désagréable, car les responsabilités sont lourdes, et pour vous dépêtrer des nombreuses situations qui seront offertes par cette production, il faudra plutôt utiliser astuces et espiègleries (c'est la vie de Cannndyyyyyy) que force et puissance. Heureusement pour vous, les auteurs de Home Alone ont d'ailleurs à ce niveau pensé à tout.

Dans Home Alone, toute l'action se déroule donc dans la maison dans laquelle vous êtes enfermé et dont vous êtes chargé de protéger. Le but est simple, il faudra éliminer tous les brigands qui s'introduisent dans toutes les pièces et sauver les objets de valeur de vos parents. Parents, qui cela dit en passant, avait déjà eu la bonne idée de planquer tous ces objets derrière des meubles et dans tout un tas d'autres endroits que malheureusement vous ne connaissez pas; à vous de les découvrir. Une fois ces objets récupérés, vous devrez les mettre en lieu sûr, c'est-à-dire dans le coffre-fort de la baraque situé dans le couloir principal. En arpentant toutes les pièces, en déplaçant des meubles, en sautant sur les toilettes (eh oui c'est possible), en prenant un bain, etc... petit à petit vous allez découvrir des chandeliers, des bourses d'or, des livres etc... De plus, au détour d'un statuette ou d'un vase, vous pourrez également trouver des armes nouvelles pour arrêter les malfaiteurs qui vous courent après. Armé d'un jouet, un pistolet à eau, dans un premier temps vous ne pourrez que stopper les bandits. Toutefois, en déplaçant certains objets et en les faisant tomber dessus, vous pourrez les éliminer plus radicalement. D'autres fois, vous serez confrontés à des portes closes, qui ne s'ouvrent qu'à condition que vous ayez la clé adéquate.

Tous les jeux se déroulent suivant un scrolling multi-directionnel impeccable. En ce qui concerne les graphismes, là les choses sont un peu différentes puisqu'ils sont d'une manière générale assez pauvres, les pièces de la maison ne sont guère garnies de fioritures, ce qui est un peu gênant. Pas très riche non plus au niveau de l'action, Home Alone est un jeu agréable mais qui ne va pas très loin, pas suffisamment en tout cas pour chambouler le classement des meilleurs jeux sur Super Famicom.

J'm DESTROY

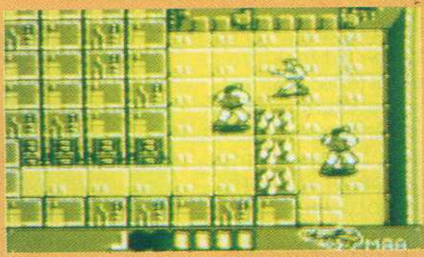


SUPER FAMICOM
75%

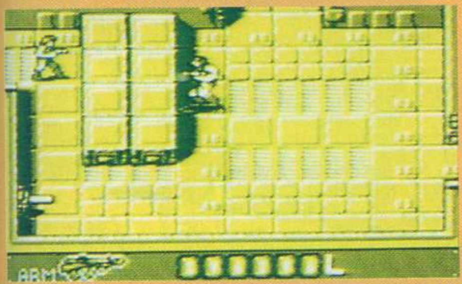
EDITEUR : T•HQ, INC
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



MERCENARY BATTLEFIELD
(FORTIFIED ZONE 2)

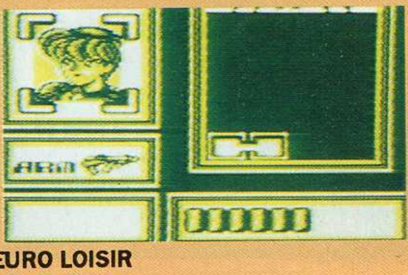


Une musique angoissante, une salle froide et métallique, et vous, Masato Kanzaki, un fusil mitrailleur dans les mains, seul, perdu dans une zone fortifiée... Seul? Non! En fait, Mizuki Makimura, la belle combattante, vous épaule dans votre mission. C'est un système qui a fait ses preuves dans Fortified Zone 1 (qui sort en anglais alors que le 2 testé ici est une version japonaise) que l'on retrouve ici: vous pouvez intervertir quand vous le désirez le personnage masculin par sa collègue féminine, qui n'a pas les mêmes attributs (eh!, eh!, malin le testeur!). Masato peut collecter des items et Mizuki peut sauter les obstacles; l'inverse ne marche pas. Tout ça pour vous dire que les deux personnages sont nécessaires tout au long de la progression. Pensez à bien gérer les points de vie respectifs en alternant les deux personnages. Plusieurs niveaux de labyrinthes accessibles par des passwords sont proposés. Vous pouvez visualiser un plan du niveau à tout moment avec, à l'écran, les salles que vous avez visitées. L'objectif pour les deux soldats de l'apocalypse est d'investir une zone ennemie, constituée de ces labyrinthes sus-mentionnés, et d'aller exploser le gardien du fort. Les graphismes sont bons et les animations rendent avec réalisme les mouvements des personnages. Mais c'est surtout le principe qui pourra (je dis bien "pourra") intéresser les joueurs que vous êtes. Globalement sans grands progrès par rapport à la première version, ce jeu, bien que sympa, n'atteint pas des sommets.



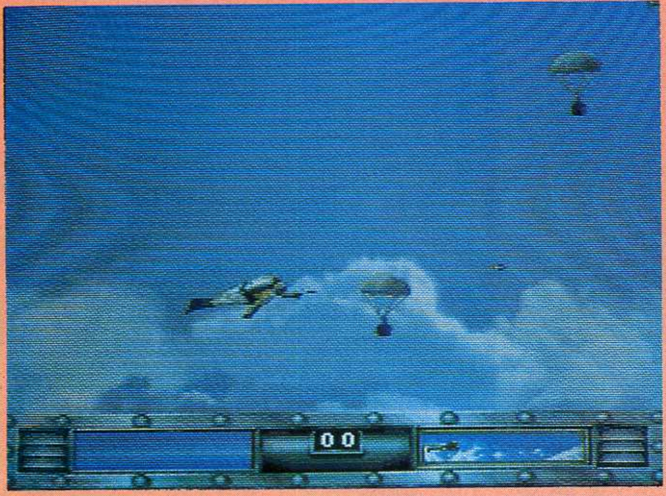
OLIVIER PREZEAU

GAME BOY
70%



EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 13
SON : 15
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

ROCKETEER



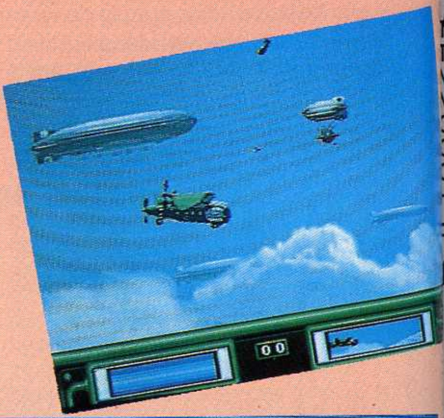
Nous sommes dans les années 1930, les Nazis n'ont pas encore envahi l'Europe entière, mais déjà des mouvements de protestation contre le sanguinaire ennemi -enfin ce qui va devenir le sanguinaire ennemi- se soulèvent un peu partout. Dans R, vous jouez le rôle d'un pilote d'essai sur biplan, les avions à réaction n'existent malheureusement pas encore et votre meilleur ami, chercheur et savant de son état, est parvenu à mettre au point l'une des plus terrible invasions de la décennie, les réacteurs personnels. Ces réacteurs se portent comme des sacs à dos lors des manoeuvres -dans l'armée par exemple- et propulsent leur propriétaire comme un Superman volant dans les airs. A une époque, où la moindre prouesse technologique est épiée, copiée ou volée par les nazis, mieux vaut ne pas trop en parler. Difficile pourtant dans ces conditions de toujours savoir tenir sa langue. Très rapidement mis au courant, les Nazis projettent donc de s'emparer de l'instrument et de l'utiliser à des fins guerrières, en envoyant sur un territoire ennemi toute une armée équipée de cet engin. Imaginez un peu le carnage. Justement ce carnage, vous l'imaginez plus que bien et, très rapidement, vous décidez de tout mettre en branle pour sauver la découverte et l'invention de votre copain. Converti du PC, Rocketeer est inspiré du film du même nom, sorti en salle il y a maintenant environ un an. Différent d'un Shoot'Em Up sans être un jeu de plates-formes, cette production d'IGS est plutôt un jeu d'étapes dans lequel vous devez surmonter des épreuves pour passer un niveau supérieur et effectuer par la même occasion une autre mission. Tout commence par une course en avion. Ici, il faudra jongler d'adresse et de réflexes pour aller le plus rapidement possible. Plus l'altitude de votre avion sera basse plus vous gagnerez de la vitesse. Bien qu'il faille prendre des risques pour parvenir à faire quelque chose d'intéressant, n'en prenez pas trop car au bout d'un certain nombre de chocs, l'élimination est irrémédiable. Pour arriver à la seconde partie de Rocketeer (ce jeu en comporte cinq), il faudra finir deux fois premier de la course. La seconde partie vous entraînera dans un hangar où de nombreux adversaires vous feront face. Pour sortir de cette situation, une seule et unique solution: tirer sur tout ce qui bouge. Se déroulant à la manière de Opération Wolf, avec quelques ingrédients supplémentaires, cette partie est assez exaltante. Alors que les deux premières parties étaient assez faciles, la troisième, elle, est nettement moins évidente. Se déroulant comme un Shoot'Em Up à scrolling horizontal traditionnel, vous aurez besoin d'une patience d'acier pour en voir le bout. Par la suite, et cela dans les autres étapes du jeu, il faudra venir à bout de ces enfoirés de Nazis en luttant à l'extérieur d'un dirigeable en plein vol. Bonjour, les sueurs froides.

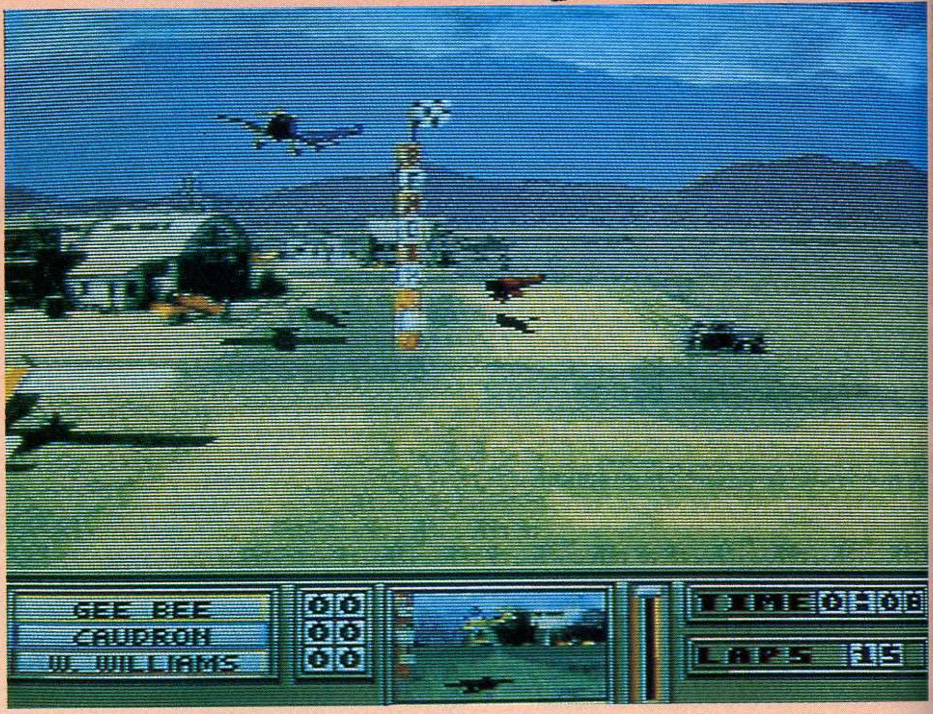
Graphiquement, Rocketeer est remarquable, toutes les images, tous les graphismes utilisés ici sont entièrement digitalisés et si je ne m'abuse, c'est la première fois qu'une telle chose est réalisée sur Super Famicom. D'une animation somme toute très correcte, mais qui n'est pas à se flanquer des coups de raquette sur la tête (je vous dis ça, parce que ça vient de m'arriver ce matin dans une partie de Squash), on notera tout de même une bande sonore en demi teinte, par rapport aux capacités de la SFC dans ce domaine. Avec des épreuves assez diversifiées, quoique manquant parfois un peu d'intérêt, la course du départ par exemple, Rocketeer est un bon jeu qui devrait vous satisfaire comme il m'a satisfait.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM **82%**

EDITEUR : IGS
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 14
GRAPHISME : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







HUMAN SPORTS FESTIVAL



Cette compilation est parfaite ou presque, que dire d'autre? Alors que Formation Soccer (le meilleur jeu de foot sur PC Engine) est désormais introuvable en carte dans une boutique française, voilà que Human décide de l'intégrer à une compilation sportive comprenant déjà son homologue du tennis, Final Match Tennis. Rien que pour cela, la note du CD devrait être de cent pour cent. Toutefois, comme la perfection n'est pas de ce monde, nous ne donnerons pas cent à ce CD, bien que l'envie ne me manque pas. Alors que je m'emporte sur la notion perfection, je me rends compte que je manque à tous mes devoirs, puisque je ne vous ai pas encore réellement parlé de Human Sports Festival. Je répare donc immédiatement cette erreur (qui est qualifiée de faute grave dans la charte des testeurs, chapitre 122, alinéa 7).

En rassemblant trois jeux en un seul et unique CD, comme Microprose le fait actuellement sur PC, Human Tech a eu une excellente idée, d'autant plus que, sur les trois jeux qu'ils présentent, deux sont déjà fort connus et réputés dans le monde entier. Qui ne connaît pas Formation Soccer et Final Match Tennis? Personne. Le troisième titre de cette compilation est inédit, il s'agit également d'une simulation, mais de golf cette fois-ci. Et, sans entrer dans des détails trop précis — cela ne servirait à rien d'ailleurs, je vous demande de me croire sur parole —, ce troisième titre n'apporte rien aux simulations de golf en général et rien, mais alors rien du tout, à cette compilation qui s'en sortirait aussi bien sans elle. Revenons plutôt à nos deux premiers jeux. Formation Soccer est une simulation de football, qui se déroule en pseudo trois dimensions. Doté d'une vue arrière, ce jeu est un modèle du genre. Avec une vingtaine d'équipes au total, vous allez pouvoir participer à un véritable championnat du monde ou à un simple match d'exhibition. Evidemment, tous les coups du vrai football sont possibles, hormis les fautes et les hors jeux: on peut tacler, faire des têtes, des reprises de volée, des retournés, des dribbles, des passes, bref, la totale. Pour satisfaire un très grand nombre de joueurs, et cela tout comme dans Final Match Tennis (également la meilleure simulation de tennis disponible sur PC Engine), il est possible de jouer à quatre dans pratiquement toutes les configurations imaginables: seul contre la console, à deux contre la console, à deux l'un contre l'autre, à deux contre un adversaire, ou plus simplement à deux contre deux. Graphiquement peut être un peu moyen, Formation Soccer est un super jeu qui lassera peut être le joueur à cause d'un manque de rapidité de déplacement des équipes sur le terrain; mis à part ce détail qui a son importance, c'est vrai, on est en face d'un très bon titre.





Avec Final Match Tennis par contre, on a rien, mais alors absolument rien à reprocher. Les graphismes des joueurs sont fins, les animations bonnes et les bruitages tout à fait convenables. De plus, lorsqu'on a sa raquette en main, et avec un peu d'habitude, on place sa balle à un ou deux pixels près à l'endroit exact où on voulait la placer. Plongeons, lobes, revers, coup droits, volées, smashes, etc... sont bien évidemment à l'affiche de cette production. Toutefois, et assez bizarrement d'ailleurs, les programmeurs ont quelque peu modifié l'original en ne faisait participer que des femmes aux divers tournois. Mais rassurez-vous, cela ne change rien.

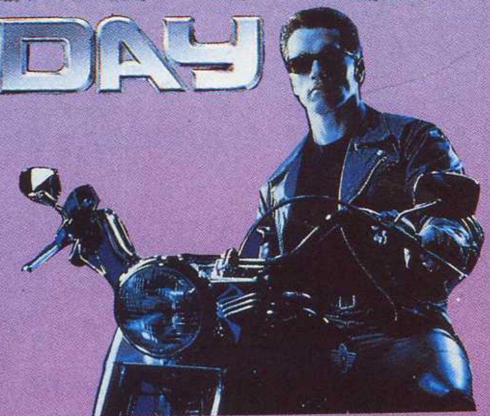
Une chose est certaine, si vous ne possédez ni Formation Soccer, ni Final Match Tennis, il faut vous procurer Human Sports Festival.

J'm DESTROY

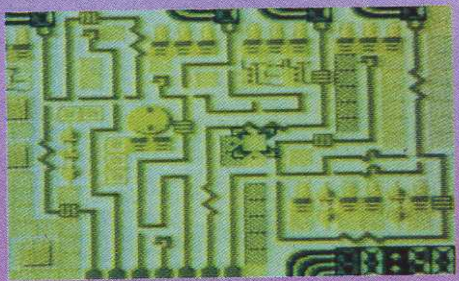
EDITEUR : HUMAN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

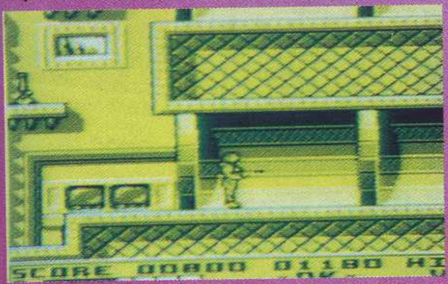
SUPER CD ROM 2
98%

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY



Terminator 2, le film qui nous a fait trembler, le film qui a coûté le plus cher, sort sur Game Boy dans une version pas exactement similaire à celle du film. Vous allez jouer plusieurs rôles au cours des six niveaux proposés. Le jeu commence sur Terre en 2029, en plein champ de bataille.
En effet, depuis le 29 août 1997, date à laquelle la Terre fut secouée par une guerre thermonucléaire globale, les humains résistants mènent une guerre de sape contre l'empire Skynet et ses warriors de métal. Depuis que la Cyberdine a créé en 1995 le microprocesseur révolutionnaire permettant de mettre en place des robots super intelligents et super balaises, ces derniers ont pris le pouvoir sous les ordres de Skynet, un... super-ordinateur! Tout ça est





super super! Vous êtes John Connor, le chef de la résistance, et vous devez vous introduire dans le complexe Skynet dans lequel sont fabriqués les Terminator. Ensuite, vous en volerez un afin de l'envoyer dans le passé en 1995. Il vous y protégera à l'âge de 10 ans, Skynet ayant aussi envoyé dans le passé un Terminator vachement puissant (le T-1000) pour tuer le petit John. Nous sommes au niveau 4 et vous contrôlez le T-800 qui défend John en moto pour ensuite détruire le microprocesseur de Cyberdine (niveau 5) et enfin buter le T-1000 dans le dernier niveau. Tout ce folklore nous donne six niveaux biens violents d'arcade pure, de baston futuriste, de course de moto et de casse-robot! L'ambiance graphique et sonore du premier niveau donne le ton: c'est bôôô et super réaliste! Quelques surprises ludiques, comme l'ordre bien spécial dans lequel vous devez détruire les miradors dans le premier niveau, vous attendent pour améliorer le côté arcade du jeu. Le scrolling multi-machin (le plus souvent horizontal) est fluide et les animations itou! On nage dans le bonheur avec ce jeu superbement réalisé!

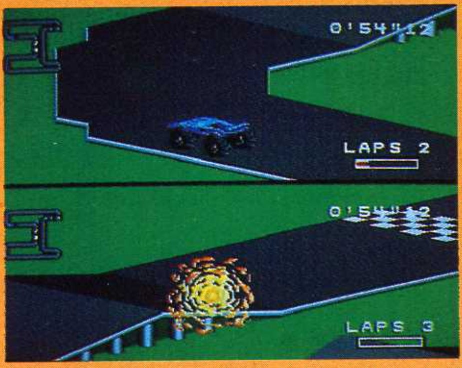
OLIVIER T850 PREZEAU

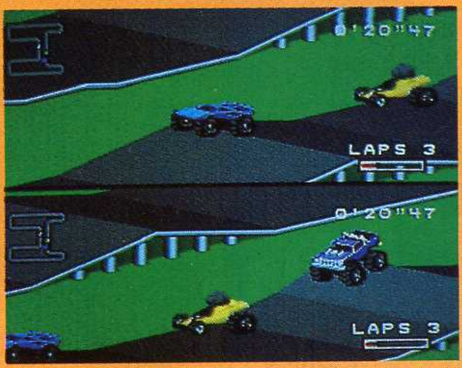
Sélection MICROMANIA

ÉDITEUR : LJM
GRAPHISME : 19
MANIABILITÉ : 17
SON : 19
ANIMATION : 18

GAME BOY 92%

RPM RACING



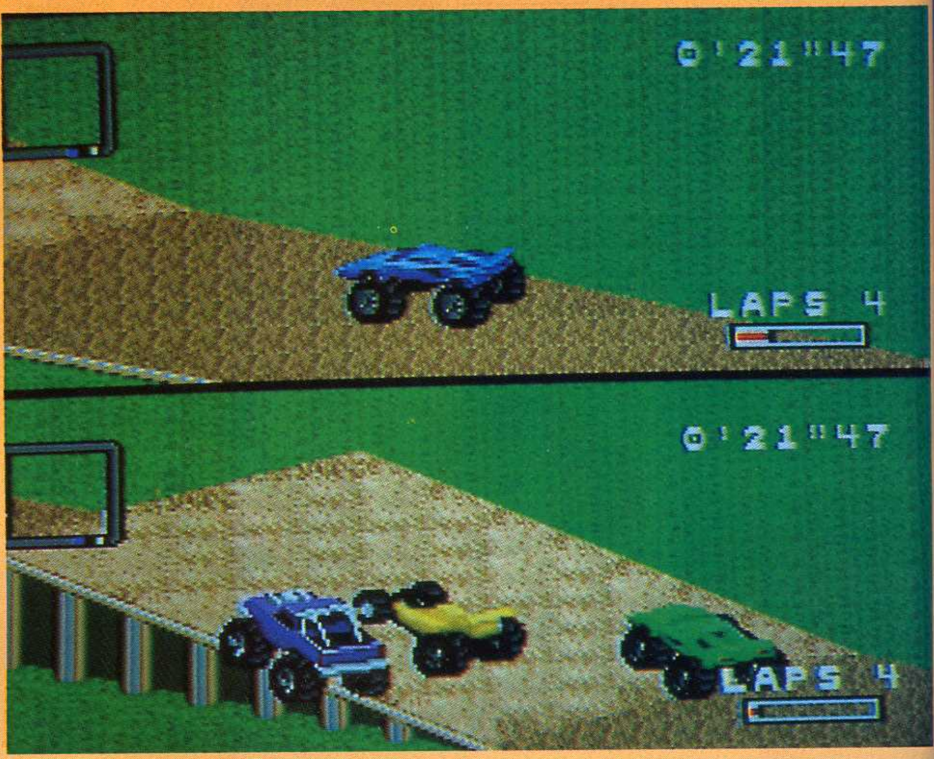


Stupeur, stupéfaction, enfer et damnation. On le savait, mais jusqu'à aujourd'hui on n'avait pas encore eu la joie, l'honneur et le privilège, de voir sur nos écrans le mode haute résolution de la Super Famicom. Si vous connaissez un tant soit peu l'Amiga, ce mode correspond au mode Ham et délivre une finesse de tracé, une finesse de point encore inégalées sur console. Avec ce mode, même la Neo-Geo est larguée, in the Wind, dans le vent, complètement à l'ouest si l'on peut dire.

RPM RAcing est une course de voitures un petit peu spéciale qui ne peut absolument pas se comparer à Exhaust Heat également testé dans ce numéro. En fait, le jeu qui se rapproche le plus de ce titre est RC Pro Am sur Nintendo huit bits. Aux commandes d'un stock, vous êtes plongé au coeur d'une course folle où la vitesse et la précision de conduite sont les deux principaux facteurs d'une bonne réussite.

Tout commence par le choix de votre voiture. En achetant de nouvelles options avec la maigre bourse que vous avez au départ, vous pourrez bien évidemment augmenter ses capacités, un nouveau moteur, des pneus tout neuf, des ailerons, une carrosserie, etc... Par la suite, il faudra encore déterminer le circuit sur lequel vous allez concourir ainsi que le nombre de joueurs qui s'affronteront en même temps. Au total, deux joueurs "humains" pourront lutter contre deux voitures dirigées par l'ordinateur. A l'écran, le circuit bosselé comme ce n'est pas permis est visualisé en deux parties. Ainsi, chacun des participants aura l'occasion de rouler sur son propre écran, complètement indépendant de l'autre.

Outre les graphismes en haute résolution, la grande force de RPM Racing réside dans le nombre et la qualité des options de jeux proposées. En tout, il est possible de sauver quatre courses différentes, de construire et sauver son propre parcours. Pour construire son circuit, rien n'est plus simple, il suffit de choisir l'option adéquate, de sélectionner le niveau de la portion de terrain, pour chaque parcours, de créer les nivellements, etc... Tout cela est bien évidemment entièrement graphique. Si vous décidez de participer à une course créée par vous-même, vous pouvez cumuler toutes les options sans avoir peur de dépenser trop vos thunes (option très agréable lorsque vous êtes un petit peu radin). Dès les premiers mètres de course dans un mode ou dans l'autre, on est très vite perturbé par les commandes de direction. Dans les bosses, il n'est, au début du moins, pas toujours facile de prendre un virage correctement. Toutefois, grâce aux boutons situés sous les deux index, vous pourrez tourner plus violemment et ainsi éviter bon nombre d'embrouilles. Alors que la piste scrolle dans toutes les directions à vive allure, les programmeurs ont eu la bonne idée de ne pas inclure en programme, les sorties de pistes, ce qui permet au joueur de prendre plus de risques et d'aller vraiment à donf. Ne vous attendez tout de même pas à tracer comme un fou, avec un scrolling à la Exhaust Heat, RPM est très nettement moins rapide, mais on s'en contente. Génialement réalisé, avec des rotations de voitures spectaculaires, des graphismes d'une finesse inégalée et des bruitages tout aussi bons, RPM Racing est un jeu super original et super plaisant surtout après la première demi-heure de jeu.





J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
87%

EDITEUR : INTERPLAY
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Super Birdie Rush







Tiens, il y avait longtemps que la Super Famicom ne nous avait pas gratifié d'une simulation de golf. Rappelez-vous, dès sa sortie, il y a maintenant un an et demi, on avait eu droit à toute une flopée de jeux de golf sur cette bécane, les Japonais en raffolant tout particulièrement. Une anecdote à ce sujet, au Japon, vous le savez certainement, les espaces libres sont assez rares, alors tout est bon pour gagner de la place. Et pour jouer à leur sport préféré, ils tendent un filet entre les buildings juste au dessus de la rue, se mettent à la terrasse d'un immeuble, faisant office de club sportif et à l'heure du déjeuner, messieurs les Tongs, pour se dégourdir, se mettent à faire deux ou trois swing, histoire de ne pas perdre la santé. Dément, réellement dément et extravagant.

Un an après ces premières simulations,



on était en droit d'attendre de la part des Japonais un jeu béton, extraordinaire, en trois dimensions, avec des zooms, des rotations, des calculs en temps réel, des déformations, enfin des trucs déments comme la Super Famicom sait si bien les faire. Regardez Contra, c'est pas de la merde, ça.

Et bien bizarrement on a tout faux, mais alors tout faux. Pourtant, au départ, ça commence plutôt bien, un survol en avion du parcours, une petite rotation pour se mettre en forme, mais après, boum, le noir complet, plus rien, mais vraiment plus rien du tout qui sorte de l'ordinaire.

A dire vrai, la Gameboy est tout à fait capable d'en faire autant, à part la couleur. Ce jeu n'a rien du tout pour attirer l'œil ou pour susciter l'intérêt du joueur. Comme pour toute simulation du genre, au départ, on a droit évidemment à toute une série de clubs. Un menu de sélection vous permet d'ailleurs de choisir votre caddy optimal en fonction des différents trous que vous allez effectuer. Une fois cette sélection faite, vous voilà en face du terrain. Pour mieux vous rendre compte des difficultés, il est possible de visionner le terrain "vu du haut" grâce à un scrolling multi-directionnel.

Une fois ces difficultés enregistrées dans votre petit cerveau, allez déterminer le club avec lequel vous frapperez la balle, en fonction du terrain sur lequel vous êtes (green, ruft, etc...), mais également en fonction du vent qui pourra souffler dans toutes les directions.

En positionnant le point d'impact du club sur la balle, vous pourrez gagner de la force et, en déterminant la position des pieds, vous mettrez de l'effet dans votre tir.



Assez complet tout de même au niveau des options disponibles, Super Birdy Rush est pourtant loin d'être motivant. Même sa réalisation est tristounette. Certes, les couleurs sont belles, l'animation de la balle réaliste, enfin suffisamment pour pouvoir déceler son point d'impact lorsqu'elle s'élève, mais, bon, rien dans tout cela n'est vraiment transcendant. Sans gadget, sans trait d'humour, sans grande originalité, sans innovation, Super Birdy Rush est un programme clean, mais qui ne procurera pas au joueur la joie éclatante qu'il pouvait en attendre.

Dommage, car je reste persuadé que dans le domaine de la simulation de golf, la Super Famicom pourrait être la meilleure machine du monde (si l'on met de côté le Cray II, bien sûr).

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
68%

EDITEUR : DARA EAST
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 15
SON : 15
REALISME : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO-LOISIRS

SUPER OFF ROAD

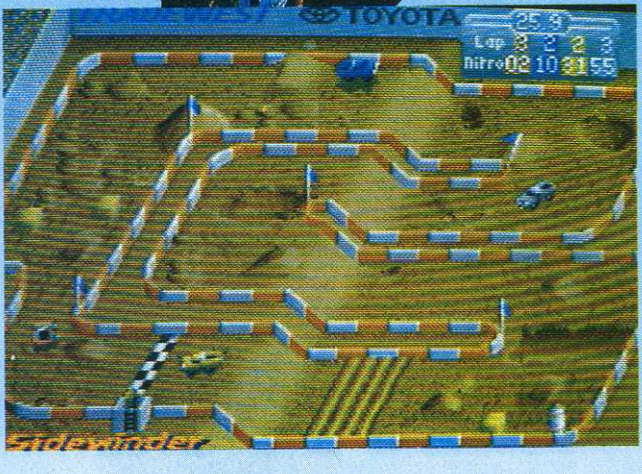


Décidément, ce mois-ci sur Super Famicom, les voitures sont à l'honneur. Entre F1 Exhaust Heat et RPM Racing, c'est Super Off Road qui pointe le bout de sa carrosserie.
Sorti il y a maintenant deux ou trois ans en salle de jeu, Super Off Road suit le principe de Super Sprint, mais en y apportant quelques modifications. Ah excusez-moi, je vois que certains ne connaissent pas ce jeu de bagnoles, également venu des bornes d'arcade. Eh bien voilà, pour votre gouverne, sachez que Super Sprint est une course de voiture à élimination. Pour participer à la course suivante, une seule condition: ne pas être dernier.
La course en elle-même est entièrement vue du haut et les voitures, tournent, tournent, tournent encore et encore jusqu'à ce qu'elles aient accompli le nombre de tours suffisant. Voilà, maintenant que vous êtes un peu plus au courant de la situation de Super Sprint, je vais pouvoir vous expliquer le contenu de Super Off Road.
Dès le départ, un menu vous permet de sélectionner le nombre de joueurs. Eh oui, de plus en plus de jeux sur Super Famicom proposent cette option géniale qui réjouira tout le monde. Ceci étant noté, un second menu vous proposera une autre série d'options. Celles-ci ne pourront être utilisées que lorsque vous aurez suffisamment de thunes pour les acheter. Au nombre de cinq, on retrouvera entre autres, de la nitro qui vous propulsera au devant de vos adversaires, très utile lorsque les passages sont délicats, des pneus qui permettront à la voiture d'avoir une meilleure adhérence au sol, des amortisseurs qui éviteront de sauter trop haut au-dessus des bosses nombreuses sur le parcours, des kits d'accélération qui permettront au stock (car c'est bien de cela qu'il s'agit ici) d'atteindre sa vitesse maximale en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire et des "Top Speed" qui augmenteront considérablement votre vitesse moyenne tout au long du jeu.
Bien sûr, ces diverses options ne s'obtiennent pas par l'opération du saint esprit. Il faut cravacher dur et surtout terminer dans les trois premiers. A la fin de chaque course, une récompense sera distribuée, 150000 dollars au premier, 100000 au second et 50000 au troisième. Si vous n'arrivez pas à assurer suffisamment bien, donc si vous êtes mauvais, une option vous permettra de continuer. Toutefois, cette possibilité de continuer la partie en cours n'est pas infinie, ce qui est plutôt une bonne chose, car les jeux trop simples qui se terminent en deux secondes un quart sur Super Famicom, on en a un peu assez.
Pour devenir le champion de stock-car toute catégorie, il faudra que vous parveniez au bout des soixante-quatre pistes en mémoire. Se déroulant dans seize stades différents, les émotions fortes seront au rendez-vous. Durant la course en elle-même, on portera une attention toute particulière à l'animation des voitures, qui, en fonction des bosses, des bottes de paille, des rivières, se comportent de manière rigolote en se ballottant de droite à gauche, en sautant comme un cheval lancé dans un rodéo. Délirant, c'est vrai, ce jeu est délirant. Quand on joue à deux, on s'éclate vraiment la panse à doubler, à redoubler son partenaire, à lui faire des queues de poisson, à sauter comme une bête, à prendre les raccourcis ravageurs, etc...
Techniquement parlant, Super Off Road n'est pas mal du tout, les voitures sont bien animées et les musiques qui changent en fonction des niveaux tout-à-fait correctes. De plus, la maniabilité est également excellente. Pour les virages serrés, on pourra notamment utiliser les boutons R et L situés à l'arrière du joypad. Peut-être un tantinet lassant à long terme, Super Off Road est un jeu plaisant, bourré de bonnes idées.

J'm DESTROY







SUPER FAMICOM **83%**

EDITEUR : TRADEWEST
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 19
SON : 17
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE

NSOLE SEULE	949F
NSOLE + 1 SONIC	1290F
rsion française officielle)	

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

EET OF RAGE	445F
NC	445F
EN STORM	389F
TASIA	419F
KEY MOUSE	445F
ATTACK SUB	475F
TURION	445F
NTASY STAR 3	495F
GHT AND MAGIC	495F
PER MONACO GP	445F
NOBI	445F
ONWALKER	389F
STIC DEFENDER	389F
LDEN AXE	445F
OOLS AND GHOST	475F
A TOUR GOLF	445F

LES NEWS

NSTER WORLD III	389F
CAPATTACK	389F
LDEN AXE 2	475F
HEL MASTER	389F
NANZA BROS	389F
E MONTANA 2	389F
ESTLE WAR	389F
RCS	475F
AD RASH	445F
LING GAME SHOW	445F
UNDER FORCE 3	475F
2 INTERCEPTOR	445F
E IMMORTAL	445F
LIFORNIA GAMES 2	475F
HOCKEY	445F
EJAM & EARL	475F
ARFLIGHT	495F
NING DARKNESS	475F
ACK SHOT	445F
ADOW OF THE BEAST	495F
RBLE MADNESS	419F
CK ROGERS	495F
GS OF POWER	495F
HN MADDEN 92	445F
NOUG	389F
ELFIRE	389F
T ALIVE	319F

LOGICIELS IMPORTS

HTING MASTER	399F
AST WARRIORS	399F
LDEN AXE 2	399F
CUS ODISSEY	419F
TMAN	449F
VENTO	419F
TEST ONE	449F
LIFORNIA GAMES	475F
S PACMAN	399F
OOBLE SHOOTER	449F
GA TRAX	399F
NTER CHALLENGE	449F
PER OFF ROAD	449F
T DRIVE	449F
DO	449F
NALD DUCK	399F
VIL CRASH	399F
CMANIA	399F
FIGHTER	399F
MPART	449F
PERBOY	449F
ESTE	399F
RVEL LAND	419F
SK FORCE HARRIER	449F
NT SWORD	399F
S II	475F
DEN TRAP	449F
TEST ONE	449F
RCS	419F
NDERBOY V	419F
CIRCUS	449F
UBLE DRAGON 2	399F

ACCESSOIRES

APT. CART JAPONAISE	99F
YSTICK PRO 2	129F
YSTICK PYTHON 3	169F
CADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU STRASBOURG METZ & REIMS

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + SUPER MARIO	690F

LOGICIELS

DONKEY KONG CLASSICS	195F
SECTION Z	195F
SKATE OR DIE	195F
BLASTER MASTER	350F
GHOSTBUSTER 2	390F
SNAKE'S REVENGE	390F
ZR CORVETTE	390F
SWORDS AND SERPENTS	390F
TOP PLAYER TENNIS	390F
BUGS BUNNY BIRTHDAY	450F
CAPTAIN PLANET	450F
RED OCTOBER	450F
JACKIE CHAN	450F
MISSION IMPOSSIBLE	450F
NEW ZELAND STORY	450F
RAINBOW ISLAND	450F
RESERVE RANGERS	450F
TOTALLY RAD	450F
SUPER KICK OFF	450F
SUPER MARIO 3	450F
HIGH SPEED	450F
STARWARS	450F
MANIAC MANSION	550F
TORTUE NINJA 2	550F

MARIO BROS 3 430F DISPONIBLE

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	549F
CONSOLE + 2 JEUX	749F

LOGICIELS

FINAL BUBBLE BOBBLE	295F
FLINSTONES	299F
DONALD DUCK	345F
ASTERIX	345F
BACK TO THE FUTURE 2	365F
XENON 2	365F
OUT RUN EUROPA	365F
PACMANIA	389F
SUPER KICK OFF	389F
KLAX	389F
MRS PACMAN	389F
RAMPART	389F
SONIC	389F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE	1090F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1395F

LOGICIELS

FROGGER	245F
SOLITAIRE POKER	245F
SUPER KICK OFF	245F
WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIFFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS avec câble de liaison/écouteurs	690F
PACK PROMO (CONSOLE+ TETRIS+CABLE +TRANSFO+ MARIOLAND)	990F

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

BUBBLE BOBBLE	249F
BALLOON KID	229F
BOULDER DASH	229F
BUGS BUNNY	249F
BURAÏ FIGHTER	229F
CASTELVANIA	249F
BUBBLE GHOST	249F
BURGER TIME	249F
FOOTBALL INT.	249F
SNOOPY MAGIC	249F
BLADES OF STEEL	265F
CHOPLIFTER 2	265F
DOUBLE DRAGON 2	265F
FORTIFIED ZONE	265F
RED OCTOBER	265F
Q.BERT	265F
SIMPSONS	265F
SNEAKY SNAKES	265F
SOLOMON'S CLUB	265F
WWF SUPERSTARS	265F
DOUBLE DRAGON	229F
DR MARIO	229F
DYNA BLASTER	229F
GARGOYLE QUEST	229F
GOLF	229F
HYPER LODE RUNNER	195F
KUNG FU MASTER	229F
KWIRX	229F
MOTOCROSS MANIACS	195F
PRINCESS BLOBETTE	229F
R.TYPE	229F
RC PRO AM	229F
RADAR MISSION	229F
REVENGE OF GATOR	229F
SAMOURAI ADVENT.	229F
SIDE POCKET	229F
SOLARSTRIDER	229F
SUPER MARIO LAND	229F
TENNIS	229F
WORLD CUP	229F
WYZARDS & WARRIORS	229F
SPIDERMAN	229F
CHASE HQ	249F
DUCK TALES	285F
PAPERBOY	249F
ROBOCOP	265F
BATMAN	265F
GREMLINS 2	265F
TORTUES NINJA	265F

LOGICIELS IMPORTS

DOUBLE DRIBBLE	265F
Q BILLION	149F
F1 RACE	229F
IN YOUR FACE	229F
LOCK N CHASE	229F
DRAGON'S LAIR	249F
MARIO'S MISSION	249F
MICKEY 2	249F
AEROSTAR	265F
BASES LOADED	265F
BATTLE UNIT ZEOTH	265F
BEETLE JUICE	265F
CASTELVANIA 2	265F
BUGS BUNNY 2	265F
SUPER MARIO KICK OFF	265F
CRYSTAL QUEST	265F
FORTIFIED ZONE	265F
MICKEY DANG.CHASE	265F
NORTH STAR KEN	265F
ROBOCOP 2	265F
ROGER RABBIT	265F
TERMINATOR 2	265F
WORLD BOWLING	265F
CASTELVANIA 2	275F
GAUNTLET 2	275F
GHOSTBUSTERS 2	275F
MEGAMAN	275F
NEMESIS 2	275F
OPERATION CONTRA	275F
THE SIMPSONS	275F
TURRICAN	275F
BUBBLE BOBBLE	275F
SWORD OF HOPE	275F
NINJA GAIDEN	275F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT	99F
TRANSFO GAME BOY	99F
BATTERY PACK	449F
LOUPE GAME BOY	99F
CASE BOY	115F
GAME LIGHT PROMO	99F
AMPLIFIER GAME BOY	149F
ENSEMBLE LOUPE+LUMIERE	195F
ETUI DE PROTECTION	99F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

SUPER BASEBALL	690F
CYPER LIP	690F
LEAGUE BOWLING	690F
MAGICIAN LORD	690F
JOY JOY KID	990F
BASEBALL STARS	1190F
NINJA COMBAT	1190F
ALPHA MISSION 2	1290F
BLUES JOURNEY-RAGUY	1290F
BURNING FIGHT	1290F
GHOSTS PILOTS	1290F
KING OF THE MASTERS	1290F
SENGOKU	1290F
SUPER SPY	1290F
RIDING HERO	1390F
HEIGH MAN	1490F
CROSSED SWORDS	1490F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1490F
ROBO ARMY	1490F
TRASH RALLY	1490F
SOCER PRAWL	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ADAMS FAMILY	549F
ROBOCOP 3	549F
ACTRAISER	495F
F.ZERO	495F
GRADIUS III	495F
FINAL FIGHT	495F
SUPER MARIO WORLD	495F
Y'S	495F
AREA 88	495F
PRO SOCCER	495F
SUPER TENNIS	495F
JERRY BOY	495F
AUGUSTA GOLF	495F
GOEMON FIGHT	495F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS	549F
CASTLEVANIA IV	495F
SIM CITY549F	
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
ZELDA 3	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
NOSFERATU	549F
RAIDEN TRAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F

LYNX

LYNX 2	790F

ARRIVAGES RÉGULIERS EN LOGICIELS

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.23.22.85

REIMS

NOUVEAU
Ouverture en Février
Galerie de L'Etape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Tél : 83.35.49.33
Boîte aux lettres n°54

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chéque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

FUTURE BOY CONAN

Bon, je suis désolé mais si vous êtes un fan de Schwarzenegger, vous allez être déçu puisque ce Conan-là n'a absolument rien à voir avec la brute épaisse que l'on connaît à travers ses aventures cinématographiques. Toutefois, il n'est pas certain que vous y perdiez au change, car Future Boy Conan est un bon jeu. Bon ou excellent, c'est ce que nous allons voir, un peu de patience voyons...
Tout commence pourtant assez mal, par un dessin animé d'une débilité agravée comme seuls les Japonais sont capables d'en produire. Ce n'est pas que sa réalisation soit particulièrement bâclée, loin de là, mais il faut reconnaître que je n'ai jamais vu sur un écran en si peu de temps



autant de ramassis de conneries; c'est d'une bêtise profonde. Cela étant dit, ce dessin animé a tout de même le mérite de vous conter l'histoire. Vous êtes Conan et lorsqu'une bande de marins (qui ne sont pas d'eau douce) viennent sur votre île pour l'envahir, vous n'êtes pas vraiment heureux et vous allez tout mettre en oeuvre pour mettre des bâtons dans les roues à ces abrutis qui pensent pourvoir s'installer comme s'ils étaient chez eux.
La première action que vous aurez à effectuer dans ce jeu est une course de vitesse contre un type, qui plus tard deviendra votre ami et se ralliera à votre cause. Assez marrant dans le concept, cette course a l'avantage d'apporter à cette réalisation une certaine originalité qui manque bien souvent dans ces jeux de plates-formes.



Tout en luttant contre les sbires du pirate, vous aurez au cours de votre périple de nombreuses occasions d'amasser des options supplémentaires vous donnant de nouvelles armes. Au départ, vous ne pouvez lutter qu'avec vos mains nues, ce qui n'est pas toujours agréable et facile. Très vite des lances et diverses armes pourront être utilisées par le biais du bouton Select pour venir à bout de ces bandits. Se déroulant sur un total d'une demi-





douzaine de niveaux, l'action de future Boy Conan se déroule dans de nombreux endroits aussi surprenants qu'étonnants. Ainsi, très vite vous passerez de la jungle profonde à des complexes futuristes va-



chement balaises où les plates-formes mouvantes et s'écroulant sous vos pas sont nombreuses. Bien souvent, une avance prudente se révélera plus efficace qu'un traçage à fond la caisse, même lorsqu'il n'y aura pas d'ennemis en vue.
En ce concerne la réalisation de Conan, il n'y a absolument rien à reprocher. La musique, l'animation, les graphismes sont tous très bons. Evidemment, nous ne sommes pas en face du meilleur jeu du monde depuis la création des jeux vidéo, mais tout de même, jouer à Future Boy Conan est une entreprise assez intéressante. Un truc cependant est particulièrement énervant, il est impossible de passer rapidement sur certains dessins animés qui traînent et traînent en longueur. Très sympa et assez original, ce titre de Riot est un jeu que je vous conseille car il vous fera vivre d'excellents moments auprès de votre blonde, euh pardon, auprès de votre console.

J'm DESTROY

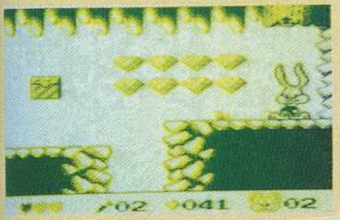
EDITEUR : RIOT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
SON: 18
MANIABILITE: 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

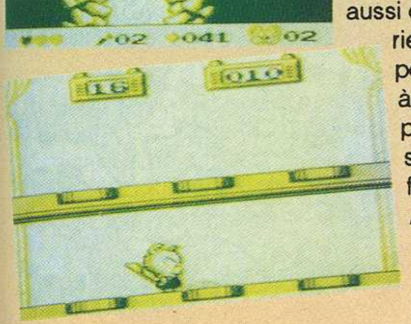
SUPER CD ROM 2
80%



Venez tous voir Bunny, Bunny et tous ses amis! En l'occurence, Daffy Jr et Porky Jr dans ce jeu de Konami qui nous livre une fois de plus un superbe produit. Les Tiny Toons sont les nouveaux personnages de dessins animés du moment sur les écrans du monde entier; il s'agit d'enfants des stars de cartoons comme Daffy Duck et Bugs Bunny. Ils déboulent, plus cinglés que jamais, dans un jeu de plates-formes ébouriffant. Loin de se contenter d'une jouabilité exemplaire et de provoquer la passion exclusive du joueur (en l'occurence, moi pendant une nuit!), Tiny Toons bénéficie d'une réalisation sublime! Les animations des personnages sont sidérantes de réalisme tout en gardant une grandeur de sprites étonnante sur Game Boy; je vous conseille le mouvement des oreilles de Bugs Bunny Jr lorsqu'il saute ou qu'il se baisse. Les graphismes sont en général soignés et la bande sonore tient, elle aussi, du génial. Tout est fait dans ce jeu pour apporter un plaisir de jouer. Le principe rappelle le classique Mario à la sauce Bugs Bunny 1 et 2 (sur Game Boy of course!). On retrouve même certains détails de ces jeux dans Tiny, bien que ce dernier n'ait pas grand chose à voir avec eux. Il faut collecter des pierres, briser des cases-bonus libérant des projectiles à utiliser, sauter sur les ennemis, barouder afin de trouver les salles secrètes et avancer droit devant! L'originalité consiste ici en la possibilité qui nous est donnée de piloter trois personnages en alternance. Un seul est dans l'action, mais on peut changer de personnage à tout moment via un écran de sélection. Le côté sympa est que les armes récoltées vont automatiquement à celui qui peut les utiliser, même si c'est un autre qui les a trouvées (par exemple, les carottes pour Bunny ou les pastèques pour Porky). On trouve aussi des salles où l'on peut parier des sommes dans de petits jeux d'arcade. Ce jeu, à première vue destiné à un public jeune, est en fait un superbe jeu de plates-formes comme on les aime. A bon entendeur!







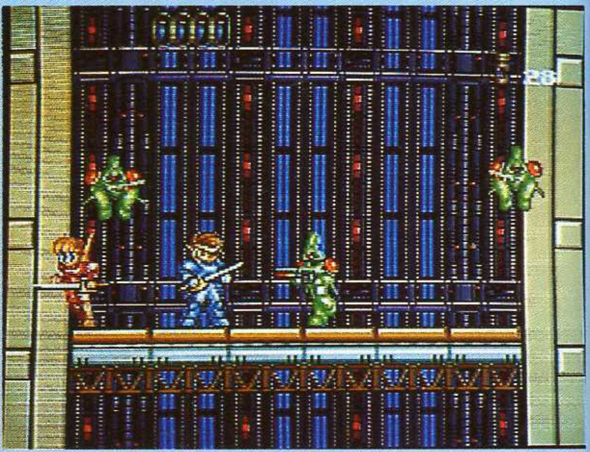
OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

GAME BOY
93%



SHUBIBINMAN 3

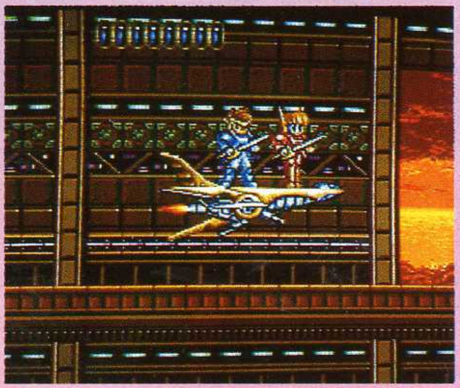


Amateurs et tateuses de Shubibinman, à vos joys, votre héros préféré est de retour! Et, attention, pas sur n'importe quel support, sur CD Rom s'vous plaît. Je ne sais pas si vous vous en souvenez, moi je m'en souviens en tout cas, mais Shubibinman était déjà, sur une carte classique, un excellent titre qui mêlait le Beat'Em Up au Shoot'Em Up. Dans ce troisième volet, on retrouve un petit peu le même principe de jeu, mais en beaucoup plus beau et en beaucoup plus impressionnant, CD Rom aidant.
Shubibinman III est donc un jeu d'action qui canarde et qui accroche le joueur. D'autant qu'il n'est pas tout seul à lutter contre l'armée ennemie qui lui en veut. Outre le fait de pouvoir jouer à deux simultanément, des tonnes d'options et des tonnes de robots alliés pourront lui venir en aide durant sa lutte. En effet, au détour d'un tableau, d'un niveau ou d'une difficulté, Shubibinman pourra utiliser et diriger de véritables bipodes armés qui, à grandes enjambées, le feront avancer plus vite, en évitant les tirs qui fusent de partout et en tirant sur ses adversaires avec de gros bazookas futuristes; les niveaux et les tableaux s'enchaînent à vive allure. C'est que, dans cette production, on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer. Ni trop difficile, ni trop facile, Shubibinman est le fruit d'un savant dosage de difficulté. Un des trucs les plus intéressants ici est sans nul doute la possibilité, quand on joue à deux, de pouvoir s'aider mutuellement. Ainsi, si vous vous endormez sur le bouton de tir, une boule d'énergie apparaît. Si celle-ci est dirigée vers votre partenaire, ce dernier verra sa force décupler, ce qui arrangera grandement vos affaires lorsque vous devrez affronter les terribles monstres de fin de niveau.



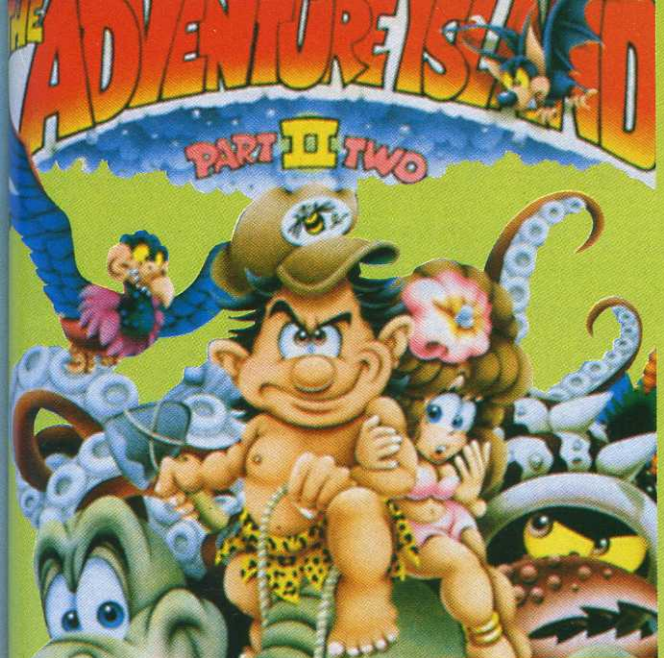
Cette technique assez inédite est la plus grande astuce et la plus grande innovation pour un jeu de la sorte. Elle oblige le joueur à savoir en permanence où il est placé par rapport à son partenaire et, comme tout va très vite, on se retrouve bien souvent dans la mélasse. Ceci dit, si vous ne tenez pas compte de la position de l'autre durant le jeu, vous ne courez pas à la catastrophe: tout seul, chacun de votre coté, vous pourrez — avec plus de difficultés, il est vrai — parvenir à la fin de votre tâche et de la dizaine de niveaux proposés ici.
Du côté de la réalisation, outre les différents scrollings qui se déplacent assez souplesse et vitesse, j'ai surtout été séduit par les animations des divers protagonistes de ce jeu d'action.
Tous les sprites, tous les personnages, tous les robots, tous les adversaires se meuvent avec allégresse et beauté. Le graphisme est bon sans être extraordinaire et dénote un certain travail de recherche de la part des dessinateurs. Avec une bonne bande sonore et une action soutenue, Shubibinman est un très bon jeu. Toutefois j'émets une réserve. En effet, si toute la réalisation de ce jeu est excellente, le fait d'avoir trop de tirs et trop d'ennemis présents simultanément à l'écran ne empêche parfois d'avoir une bonne approche tactique et, bien souvent, il suffit de se placer devant l'ennemi, de lui envoyer une bonne rafale de rayons laser dans la gueule pour que, au bout de quelques secondes, il crève comme un chien écrasé au bord de la route (excusez-moi, personnes sensibles, mais les chiens je ne peux pas les supporter!). Ceci est assez gênant car, bien souvent, on ne fait même pas l'effort d'essayer d'éviter les tirs, on se fait toucher et on attend d'avoir la voie libre. Bon sans être génial, Shubibinman III reste sur CD Rom un jeu comme on les aime.

J'm DESTROY



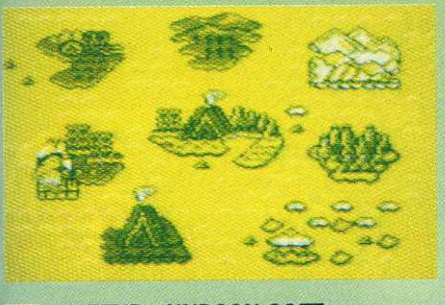
CD ROM PC ENGINE 83%

EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
SON : 18
MANIABILITE : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





Chronique d'une journée type d'un testeur fana de jeux de plates-formes: je nageais dans un bonheur sans nom grâce au sublime Super Adventure Island de la Famicom, quand tomba devant mon nez une cartouche Game Boy portant le doux nom de Adventure Island 2 (je traduis car c'était en japonais), le choc! Une suite, déjà sur Game Boy, avant tout le monde? Eh bien oui!, c'est signé Hudson Soft, donc pas d'erreur possible, on retrouve bien Jerry et son île peuplée de créatures bizarroïdes. Plutôt qu'une suite directe d'Adventure Island sur Nec (ex-bastion de Hudson Soft), il s'agit, en fait, d'une adaptation Game Boy du super Super Adventure Island de la super Super Famicom! Les éditeurs ont retiré le "super" car il ne s'agit pas de la 16 bits de Nintendo et ont rajouté un "2" car il était impossible de l'appeler "1" vu qu'il en existait déjà un! Voilà pour l'anecdote. Et le jeu? La réponse tient en peu de lettres: super (même si ce n'est pas dans le titre!). Du tout cuit d'action, du revenu aux petits oignons de plates-formes, du petit salé aux items et bonus, de la cassolette fine de stages-bonus secrets, le tout saupoudré à la musique de fou! Bref, je nage à nouveau dans un bonheur qui se faisait rare en ce qui concerne les jeux de plateaux, timides en ce moment. Intégrant sur 8 niveaux (bien vastes avec plein de sous-niveaux!) tous les aspects classiques de ce genre de jeu, Adventure Island 2 amène le joueur à découvrir quelques originalités, comme par exemple la possibilté de faire du skateboard ou encore de chevaucher un petit dragon. Le principe est d'avancer en évitant les pièges, de collecter des fruits donnant des points, de trouver des armes (que l'on peut stocker et reprendre à un autre endroit) et surtout, d'aller d'une gourde d'énergie à l'autre, le plus rapidement possible sous peine de mourir de faim... Un jeu captivant, aux graphismes dépouillés, certes, mais suffisamment réussis pour ne pas rebuter et possédant ce charme indéfinissable qui ont fait de la série des Wonder Boy ou même des Mario une référence pour les puristes!



OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

GAME BOY
90%

STEEL EMPIRE

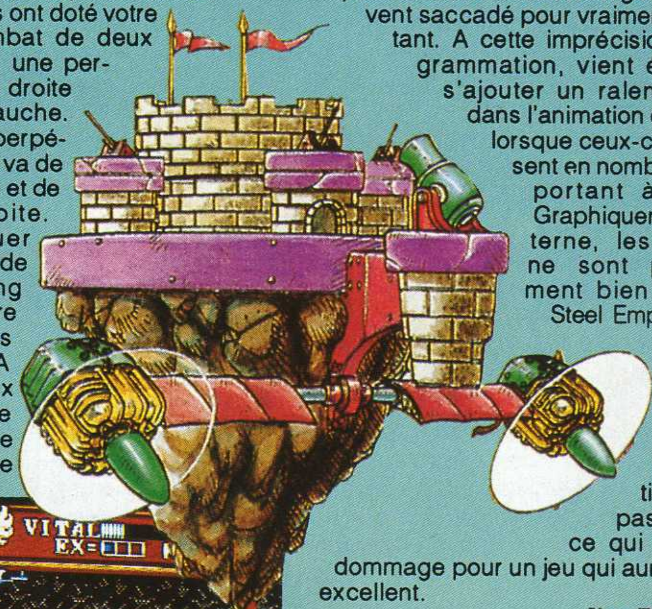




Nouveau-né dans les Shoot'Em Ups à scrolling horizontal, Steel Empire est la toute dernière production de Hot.B, à qui on ne doit guère de chefs-d'œuvre. Je n'ai pas envie de partir d'emblée sur des mauvaises bases, de bases peu saines, mais il faut le dire, cette société ne nous a pas sidéré d'extase et de joie lors de ses précédentes réalisations. On arrête là ces considérations car on ne va tout de même pas ternir l'image d'une boîte avant d'avoir vu ce qu'elle a exécuté ici, avant d'avoir vu Steel Empire.

Depuis plusieurs mois maintenant, une organisation pas franchement secrète sème la terreur et la pagaille dans la galaxie. En conquérant des planètes pacifiques et en s'emparant des hommes pour en faire des esclaves à sa merci, cette organisation s'est fixé comme nouvel objectif la conquête de la terre. Heureusement les savants de toutes les nations ont réussi à mettre au point un tout nouvel engin spatial surarmé. Vous êtes le pilote de cette arme aussi puissante que dévastatrice, votre mission consiste à éliminer ces chiens galeux et de leur faire voir de quoi vous êtes capable. Dans ce Shoot'Em Up qui se déroule sur un total de sept niveaux, bien des épreuves se placeront sur votre chemin. Entre les bombes qui tombent du haut en bas de l'écran, entre les vaisseaux ennemis qui débarquent de la droite ou de la gauche, il faudra être vigilant. Heureusement, pour plus d'efficacité, les auteurs ont doté votre navire de combat de deux types d'armes, une permet l'attaque à droite et l'autre à gauche. Le jeu est un perpétuel combat qui va de droite à gauche et de gauche à droite. Pour accentuer cette stratégie de jeu, le scrolling de Steel Empire se déroule des deux côtés A certains niveaux d'ailleurs, cette production de Hot.B ressemble à Aero Blaster (également connu sous le nom de Air Buster en version américaine). Dans cette zone du jeu, vous devrez effectuer un véritable slalom entre les rochers qui foncent sur vous à vive allure. Tout comme dans les autres phases, des options et des points bonificateurs pourront vous être promulgués, lorsque vous attraperez les pastilles adéquates.

Puisant son inspiration dans plusieurs jeux très connus dans le monde de l'arcade comme R-Type par exemple, Steel Empire, s'il est doté d'une action rapide et efficace n'est cependant pas d'une réalisation sans reproche. Déjà rien que le scrolling, même si il est parfois sur dix plans, n'est pas d'une fluidité étonnante, pour tout dire il est à mon goût trop souvent saccadé pour vraiment être bottant. A cette imprécision de programmation, vient également s'ajouter un ralentissement dans l'animation des sprites lorsque ceux-ci apparaissent en nombre trop important à l'écran. Graphiquement assez terne, les couleurs ne sont pas vraiment bien choisies, Steel Empire est un jeu de tir plein de bonnes idées, mais dont la réalisation ne suit pas toujours, ce qui est assez dommage pour un jeu qui aurait pu être excellent.





J'm DESTROY

MEGADRIVE 72%

EDITEUR : HOT-B
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 12
GRAPHISME : 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

Centre Commercial Du Bois des Roches 91240 Saint Michel-sur-Orge
Tél :(1) 69.25.11.11 / 69.25.23.24
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 12H30 ET DE 14H30 A 19H30

EDA INFORMATIQUE

DES "PROS" SYMPA À VOTRE ÉCOUTE POUR VOUS SERVIR

Le plus grand choix : Ordinateurs-Imprimantes-Logiciels-Fournitures-Consoles-jeux-Accessoires

Les plus grandes marques :Amiga-Amstrad-Atari-Nintendo-Sega-Commodore-IBM PS/1-Philips...

NINTENDO

CONSOLES

ControlDeck	540 F
Super Mario	690 F
Action Set	990 F

ACCESSOIRES

Nes four score	339 F
Double Player	479 F
Nes Advantage	379 F
6 boitiers	59 F

LOGICIELS

Bad Dudes	439 F
Batman	439 F
Battle of Olympus	379 F
Bayou Billy	379 F
Blue Shadow	379 F
Boulder Dash	339 F
Bubble bobble	339 F
Cpt Skyhawk	379 F
Chevaliers Zodiaque	379 F
Burai Fighter	339 F
Days of Thunder	439 F
Dragon's Lair	439 F
Gremlins 2	479 F
Isolated Warrior	379 F
Maniac Mansion	539 F
Megaman 2	479 F
Mission Impossible	439 F
Power Blade	379 F
Punch Out	439 F
Rad racer	379 f
Robocop	439 F
Shadowgate	539 F
Shadow warrior	379 F
Skate or Die	195 F
Ski or Die	379 F
Super Mario 2	379 F
Super Mario 3	439 F
Super spike V. ball	379 F
Swords & Serpants	379 F
Tetris	339 F
Tic et Tac	439 F
Top Gun 2	439 F
Word Cup	379 F
World Wrestling	379 F

GAME BOY

Game Boy + Tetris	690 F
Battery Pack	339 F
Case Boy	149 F
Light Boy	269 F

LOGICIELS

Balloon Kid	225 F
Batman	266 F
Boxxle	245 F
Boulder Dash	225 F
Bubble bobble	245 F
Bubble ghost	245 F
Bugs Bunny	245 F
Burai fighter	225 F
Castlevania	245 F
Chase H.Q.	245 F
Double dragon	225 F
Dr Mario	225 F
Duck Tales	265 F
Dyna Blaster	225 F
F1 race	265 F
Fortified Zone	265 F
Fortress of fear	225 F
Ghostbusters II	265 F
Golf	225 F
Gremlins 2	265 F
Kung fu master	225 F
Lode runner	195 F
Mercenary force	225 F
Motocross Maniac	195 F
Nemesis	265 F
Othello	225 F
Pocket	225 F
Qix	225 F
R-Type	225 F
Radar Mission	225 F
Rescue blobette	225 F
Robocop	265 F
Revange of Gator	225 F
Skate or die	265 F
Spiderman	225 F
Super rc pro-am	225 F
Tennis	225 F
The Simpsons	265 F
World cup	195 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 949 F
CONSOLES FRANCAISES +1 jeu
1290 F

ACCESSOIRES

Competition-Pro	259 F
Control Pad	185 F
Arcade Power Stick	389 F
Converter Master Sys	389 F
Câble Péritel	209 F

LOGICIELS

Art alive dessin	325 F
Block-out	425 F
Burning force	385 F
California Games	475 F
Castle of Illusion	435 F
Decap attack	385 F
EA Hockey	475 F
F 22	475 F
Fantasia	425 F
Gaiares	475 F
Golden Axe	385 F
Golden Axe II	435 F
Gouls'n goshts	475 F
JB Douglas Boxing	385 F
Joe Montana II	385 F
John Madden 92	435 F
Klax	475 F
Last battle	385 F
M1 Abrams	475 F
Mercs	475 F
Might and magic	599 F
Moonwalker	385 F
Mystic defender	385 F
Out Run	475 F
PGA Tour Golf	475 F
Phantasy Star III	489 F
Quackshot	435 F
Revenge of Shinobi	435 F
Road Rash	435 F
Robocod II	475 F
Shadow dancer	475 F
Shinning Darkness	475 F
Sonic	435 F
Spiderman	435 F
Streets of Rage	435 F
688 sub attack	475 F
Super Monaco GP	435 F
The Immortal	435 F
Wrestle War	399 F
Toe Jam & Earl	475 F
Wrestle war	385 F
World cup Italia	359 F

NOMBREUX AUTRES JEUX APPELEZ-NOUS

GAME GEAR

GAME-GEAR	1090F
Adaptateur SEGA 8	195 F
Battery Pack	352 F
Adaptateur Voiture	199 F
Adaptateur Secteur	199 F
Câble Gear to Gear	80 F
Loupe wide Gear	175 F

LOGICIELS

Donald Duck	245 F
G.Loc	215 F
Halley Wars	245 F
Joe Montana Foot	245 F
Leader board	245 F
Mickey-Mouse	245 F
Ninja Gaiden	245 F
Out Run	245 F
Put and putter	215 F
Shinobi	245 F
Slider	245 F
Space harrier	245 F
Solitaire poker	245 F
Sonic	245 F
Super Monaco	215 F
Woody pop	215 F

LES PROMOS

SEGA MASTER SYSTEM II + ALEX KIDD 540 F
SEGA MASTER SYSTEM II + ALEX KIDD + SHINOBI 690 F
MASTER SYST II PLUS + ALEX KIDD + SONIC 750 F
MASTER SYST II PLUS ALEX KID + 1 JEU + 1 PISTOLET 890 F

MASTER SYSTEM

Alex kid IV	365 F
Asterix	395 F
Back to the futur	315 F
Castle of Illusion	385 F
Chess	385 F
Danan	315 F
Dick Tracy	365 F
Donald Duck	385 F
G-lock	365 F
Golden axe warrior	365 F
Golvellius	345 F
Gouls'n ghosts	365 F
Eavy weight champ	325 F
Joe Montana foot	365 F
Mercs	415 F
Moonwalker	352 F
Outrun Europa	365 F
Populous	365 F
Sonic	395 F
Shadow dancer	352 F
Speedball	*239 F*
Spell caster	352 F
Spiderman	395 F
Super Kick Off	395 F
Super Monaco GP	352 F
The Flintstones	365 F
Ultima IV	395 F
Wonderboy	329 F
Wonderboy III	395 F

OFFRE DU MOIS

COMMODORE PC20
Ordinateur compatible PC
Ecran VGA couleur - Clavier
D.Dur 20 Mo 3.990 F — D.Dur 40 Mo 4.990 F

JEUX MICROS

JEUX MICROS	PC	ST	AM
ACCOLADE SPT	280F		
ADVANTAGE	NC	NC	
AGE		289F	289F
AGONY	NC	NC	NC
ANOTHER WORLD	NC	290F	290F
ATOMINO		249F	249F
BABY JO	389 F	389 F	389 F
BAD LANDS			235F
BATTLESTORM	255F		
BIRDS OF PREY			270F
BLUES BROTHERS	280F	280F	280 F
CARMEN S DIEGO			280F
CHICAGO 90	199 F		
CIVILISATION	359F		
COLOSSUS CHESS	215F		
COMPIL INTEGRAL	NC	NC	NC
COMPIL NRJ	290F	270F	270F
COMPIL UNIVERS I		289 F	
ELVIRA	NC	NC	NC
EXTRABALL	310 F	310 F	
EYE OF BEHOLDER	289F		
F 15 STRIKE	490 F		
F 117 A	395 F		
FLIGHT ATP	545 F		
FASCINATION	270 F	270 F	270 F
GOBLIIINS	259 F	259 F	259 F
GOLF			349 F
GP FORMULA ONE			349 F
GUNSHIP 200	395 F		
L'AIGLE D'OR	289 F	289 F	289 F
LARRY	389 F		
HARLEQUIN			229 F
HEARTH OF CHINA			279 F
HIGHWAY PATROL	199		
JAMES POND II			249 F
KID GLOVES II			219 F
KNIGHT OF SKY			359 F
LAGAF MOKTAR	255F	255F	255 F
LARRY 5			399 F
LEANDER	NC	NC	NC
LEMMINGS		259 F	259 F
LES MAITRE DE L'AVENTURE	349 F		
MAUPITI ISLAND	270 F		
MIG 29	399 F		
MIGHT MAGIC	379 F		
ORC			239 F
OP. STEALTH	369		
PITFIGHTER	289 F	249 F	
POPULOUS II		239 F	239 F
ROBOCOP III			249 F
ROGER RABBIT	239 F	239 F	239 F
ROCKETEER	NC		
SEA SOFT SUN	279 F		
SHADOW SORCERER	319 F		
SIMULATION TOP	319 F		
SOCCER STARS	269 F		
SPEED BALL II		249F	
SPORT BEST	280 F	280 F	280 F
STAR TREK	290 F		
SUPER HEROES			290 F
SUPER SKY II	290 F	290 F	290 F
THE SIMPSONS	229 F	229 F	229 F
TIP OFF			299 F
TORTUE NINJA II			280 F
VROOM			249F
W COMMANDER II	399 F		
WILD WHEELS	290 F		
WILLY BEAMISH	390 F		

AMSTRAD CPC CPC+

L'AIGLE D'OR	259 F
BLUES BROTHERS	209 F
EPOPEE	249 F
FINAL FIGHT	219 F
MOKTAR	195 F
PIT-FIGHTER	180 F
PREHISTORIK	185 F
THE SIMPSONS	*149 F*
TORTUES NINJA II	190 F
SHADOW DANCER	275 F
ST DRAGON	149 F
SUPER MONACO GP	199 F

DIVERS MICROS

AMIGA 500	2450 F
AMIGA 500 +	2850 F
AMIGA 500 + ADV	3290 F
AMIGA 600	3550 F
AMIGA 600 + DD 20 Mo	4750 F
MONITEUR COULEUR STEREO	1900F
ATARI 520 STE	2290F
ATARI 1040 STE	2990F
MONITEUR COULEUR STEREO	2090F
CARTE SONORE THUNDER BOARD	
COMPATIBLE SOUND-BLASTER AD LIB	990F
MANETTES PC - CARTES JEUX	NOUS CONSULTER

Envoi exclusif en colissimo sous 48 H maximum
BON DE COMMANDE à compléter et à envoyer à : **EDA INFORMATIQUE**
Commandez par téléphone au (1) 69.25.11.11- 69.25.23.24. Centre Commercial Bois de Roches - 91240 Saint-Michel sur Orge

Désignation / Machine	Qté	Prix	Montant
		Port	
		CR	
		TOTAL	

Port: Logiciels-Fournitures-Accessoires : 35 F
Consoles-Imprimantes : 60 F
Configuration complète UC+Ecran: 90 F

☐ Je joins un chèque ou Mandat Lettre à EDA
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F

Nom- Prénom...
N°-Rue...
Code postal.................... Ville...
Téléphone.. Signature obligatoire

CRUDE BUSTER

Y'avait longtemps qu'on n'avait pas eu un vrai jeu de baston sur Megadrive. Y'avait longtemps que le sang et la gerbure n'avaient pas terni l'écran de notre moniteur. Y'avait longtemps que la rudesse et la bagarre n'avaient pas animé les atomes de nos micro-processeurs. Y'avait longtemps que... Bref, on ne va pas y passer l'année.
Après une explosion nucléaire survenue vingt ans avant le début de notre histoire, la terre -plus particulièrement New York- fut ravagée par le souffle de la destruction. Quelques survivants pourtant réussirent à se sortir de cette situation. Une armée d'enfoirés fut construite pour semer la terreur et récolter les fruits que les survivants de cet holocauste avaient semé.
Vous et votre fidèle comparse vous retrouvez donc un peu comme un cheveu sur la soupe, car vous seuls êtes capables de venir à bout de ce gang perfide. L'action commence alors que vous êtes dans les rues d'un New York post-apocalyptique. Nos deux grandes et grosses bestioles, toutes deux capables de mettre Schwarzenegger en orbite en une seule baffe, déambulent comme si de rien n'était.Très vite pourtant, elles se rendent compte que la situation n'est pas simple et que les bonshommes qui se trimballent dans cette jungle urbaine ne sont pas là pour un rendez-vous chez l'esthéticienne locale.
Presque aussi baraqués que vous, nettement plus lorsqu'il s'agit des ennemis de fin de niveau, leur technique de combat est différente en fonction de leur morphologie. Certains vous balanceront des coups de pieds dans la gueule, d'autres des coups de poings, certains encore vous opposeront toutes les techniques et pour finir, de grosses ordures sournoises vous sauteront dessus pour vous agripper, ce qui vous empêchera de bouger pendant quelques instants; de véritables sangsues pestiférantes!
Comme vous vous en êtes aperçus d'après le scénario, Crude Buster est un Beat'Em Up qui peut se jouer à deux simultanément. Bonjour les plans bastoniques! A chacun de vos coups portés, une petite bulle - dans le pur style des bandes dessinées- apparaît, où l'on peut lire des onomatopées du genre "boum, slang, tagada, Seb t'es un crétin", ce qui égaye un petit peu l'ensemble et permet sûrement aux auteurs d'avoir bonne conscience en proposant ce jeu aux tout jeunes. Question coups, votre panoplie est également très complète, le plus impressionnant à mon sens est le coup qui permet de soulever des adversaires, des objets planqués dans le décor et de les balancer sur les ennemis, technique qui se révèle spectaculaire et efficace. En ce qui concerne la réalisation de Crude Buster (également connu sur le nom de Two Crude Dudes aux USA) on reste dans une bonne moyenne, une très bonne moyenne même. Les différents scrollings horizontaux différentiels sont excellents et l'animation des personnages, fidèle à ce qu'on attendait d'un tel jeu.
En fait, le seul véritable problème réside dans la maniabilité des héros (qui ne sont pas fatigués) lorsqu'ils ont trop d'adversaires sur les bras.
Ni trop simple -comme Streets Of Rage - ni trop difficile, Crude Buster est un bon jeu qui transcendera de plaisir tous les nombreux amoureux de baston qui n'ont pas le courage de descendre dans les halles à 3 heures du mat pour se friter avec la faune ambiante.

J'm DESTROY





EDITEUR : DATA EAST
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE 85%



SUPER FIRE PROWRESTLING

Sur Super Famicom au niveau des simulations sportives, on est déjà bien gâté. Avec une simulation de tennis, deux de football, trois ou quatre de golf, plus toutes les simulations de voitures, le compte est bon. A tout ceci pourtant, il manquait une simulation de catch. La PC Engine, la Megadrive ont déjà chacune à leur actif trois ou quatre réalisations basées sur ce sport. Avec Human, cette lacune est désormais comblée.
Très content donc de recevoir sur nos écrans pixélisés la première simulation du genre, c'est avec un peu d'émotion que l'on introduit la cartouche dans la fente de la petite Japonaise et qu'on alimente la console. Bien sûr, dans Fire Pro Wrestling, comme dans toute simulation digne de ce nom, on retrouve la plupart des coups que les plus grands champions dans le genre sont capables de réaliser. Du double Nelson aux manchettes, en passant par des enjambés audessus du ring et des coups de pieds sautés à la face, on passe en revue tous les coups qui nous fascinent tant lorsqu'on regarde un match à la télé ou lorsqu'on est un fidèle spectateur des Stars du catch.







Plusieurs types de jeu sont présents ici. Ainsi, il est possible de jouer à deux l'un contre l'autre, ou de jouer contre l'ordinateur dans des parties amicales, ou dans un championnat qui, inutile de vous le préciser, est d'une difficulté savamment dosée. Concernant le jeu en lui-même, plusieurs critiques peuvent cependant être soulevées. A l'écran, le ring est vu en entier et de trois quarts haut. Cette vision du jeu est correcte car elle permet d'un coup d'oeil de se rendre compte exactement de votre position et de celle de votre adversaire, aucune surprise ne peut être attendue. Par contre, et c'est surtout là où le bât blesse, il est très difficile de comprendre toutes les commandes et la maniabilité est par trop souvent aléatoire. Rendre sur console (ou sur micro) parfaitement un tel jeu n'est pas une chose facile, car sur une surface très petite, le ring, un nombre de coups infini peut être réalisé.
Evidemment, sur Super Famicom, nous n'avons pas cette possibilité d'effectuer un nombre infini de coups, mais je vous assure que pour tous les connaître et les faire au bon moment, il vous faudra bien du courage. Entre les parades, les défenses, les enchaînements et les attaques, on se perd très vite. De plus on a toujours l'impression que les commandes sont exécutées par la bécane en retard, ce qui est rageant. Du côté de l'animation, franchement là aussi, on était en droit d'espérer mieux, les joueurs bougent assez mal et, comble de malheur, d'une façon assez lente. A deux, on retrouve ces mêmes problèmes, certes moins agaçants, puisque ce sont les mêmes pour chaque joueur, ils usent et fatiguent à la longue. Très moyen graphiquement, Fire Pro Wrestling n'est pas ce que j'appelle une bonne réalisation, ce que j'appelle un bon jeu.

J'm DESTROY





EDITEUR : HUMAN
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 10
SON : 13

SUPER FAMICOM
60%

MEGADRIVE

- Donald Duck 345 F
- Sonic 395 F
- Street of rage 395 F
- Out Run 299 F
- Pit Fighter 395 F
- Fantasia 299 F
- Kid Cameleon 449 F
- Two crude dude 449 F
- Exile (US) 449 F
- Exile (Jap) 419 F
- James Pond II 449 F
- Take the a train 449 F
- Desert strike 449 F
- Shining fore 449 F
- Turbo out run 449 F
- Thunder pro wrestling 449 F
- The great sailing dynasty 449 F
- Bad - O - Man 449 F
- CD Cosmic story adv. 490 F
- CD heavy nova 490 F
- CD Sot Feace 490 F
- CD Funky horrorband 490 F
- CD Ernedt's heavens 490 F
- Console MD 949 F
- Mega CD + 1 jeu au choix 3650 F
- adaptation jeu jap. 99 F
- alimentation secteur 150 F

SUPER FAMICOM

- Console Superfamicom+1 jeu Actraiser+péritel+aliment. 1690 F
- Final fight 499 F
- Mario World IV 499 F
- F-Zero 390 F
- Soulblader 590 F
- Joe & Mac 590 F
- Super Ghouls'n ghost 499 F
- Castelvania IV (promo) 390 F
- Zelda III 590 F
- Contra 590 F
- F1 Exhausted 590 F
- Rocketeer 590 F
- Smash TV. (US) 590 F
- Wrestle Mania (US) 590 F
- Rushing beat 590 F
- Ramma 1/2 590 F
- Adaptateur SNES 190 F
- RGB cable 390 F

CONSOLE + CABLE + 2 MANETTES + ALIMENTATION
2490 Frs.



GAME GEAR

- Console Game Gear + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adapt. Mastergear 199 F
- Out Run 245 F
- Shinobi 245 F
- Wonderboy 215 F
- Mickey Mouse 250 F
- Monaco G.P. 215 F
- Alleywar 250 F
- Magical Guy 250 F
- GG Aleste 250 F
- Ninja Gaiden 250 F
- Sonic 250 F
- Donald 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Buster Ball 250 F
- Monster World III 250 F

GAMEBOY

- Console Gameboy+Téris 549 F
- Mickey's dangerous chase 245 F
- Mickey II 245 F
- Goeman fight 245 F
- Castelvania II 245 F
- The Simpsons 245 F
- Megaman I et II 245 F
- F1 Race 145 F
- Hang on 245 F
- Crazy car 245 F
- Terminator 2 245 F
- Elevator Acton 245 F
- Rabocop 2 245 F
- Track Meet 245 F
- Dr Mario 145 F
- Sagaia 245 F
- Fire bird 245 F
- Tortue Ninja 2 245 F
- Tower of druaga 245 F
- Mario Qest 245 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ____________ PRENOM : ____________
ADRESSE : ____________
CODE POSTAL : ________ VILLE : ________ TEL : ________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ________ Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

Total à payer ________

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
☐ CARTE BANCAIRE N° ________ Date d'expiration : __ / __ / __

SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.

ULTIMA UNDER

Une fois de plus, Origin innove avec le premier JdR en réalité virtuelle.

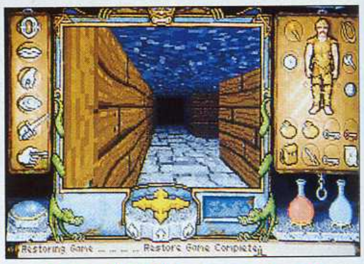
Passons sur le scénario: dans le monde souterrain d'Ultima, vous devez retrouver la fille du roi enlevée par un magicien, son monarque de père vous tenant pour responsable de sa disparition. Après une séquence de présentation, vous voici donc dans l'Abysse, véritable monde sous le monde peuplé de nombreuses créatures. Contrairement à la majorité des jeux, il ne s'agit pas ici de défoncer toutes les portes, de découper les monstres et de repartir avec l'or et la fille. En effet, vous devrez parfois parler avec les personnages de rencontre et en dépit de quelques rares exceptions, il est toujours possible de parlementer. Naturellement, la nourriture, la fatigue et les vêtements sont parfaitement gérés et le système de magie, qui utilise des runes et propose une quarantaine de sorts connus des joueurs d'Ultima VI, est très agréable. De même, les combats, en vue subjective avec votre avant-bras (armé ou non) en premier plan sont très bien réalisés (mais extrêmement déroutants au début). Le plus fou concerne le mode de déplacement et l'affichage comme les photos vont nous le démontrer.



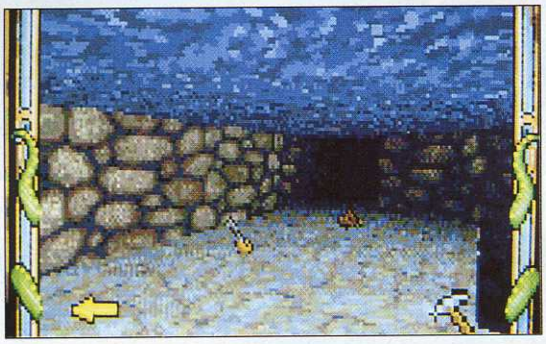
Bien que très classique, la séquence d'introduction est bien jolie et surtout, accompagnée de plusieurs textes digitalisés. Ca rend assez mal sur papier, les voix digitalisées.

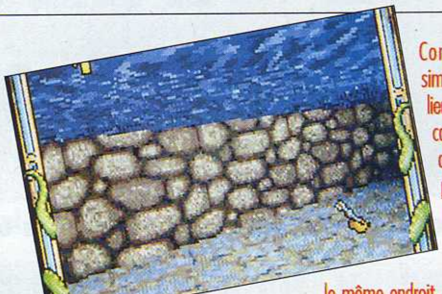


La création du personnage permet de choisir son sexe, sa classe (magicien, guerrier, clerc, barde, druide, etc.) et son look. Le tirage des points est aléatoire.

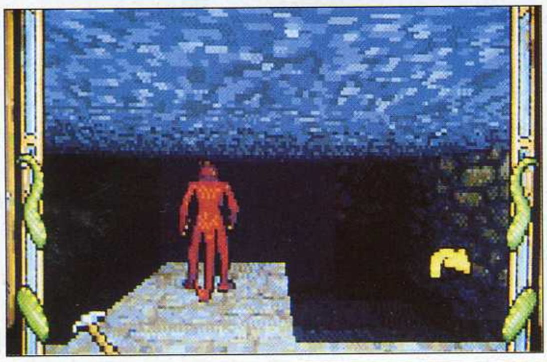


D'un simple clic, l'écran principal permet d'accéder à toutes les commandes





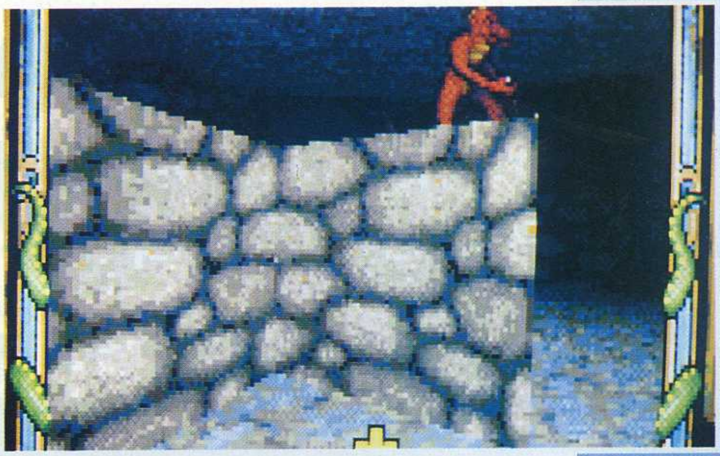
Comme dans un simulateur de vol, au lieu d'avancer case par case et de tourner à angle droit, on bouge pixel par pixel dans tous les sens. On le voit ici sur ce gros plan représentant le même endroit, vu après différents déplacements. A noter qu'on peut marcher et courir et que suivant le cas, le décor se balance au rythme de la course !





Le bonheur, c'est finir Monkey Island sans la soluce.

WORLD



Tous les sens, c'est aussi haut et bas. Il suffit de sauter et hop!, le même en contre-plongée.





Cette souplesse de déplacement permet de regarder dans l'encoignure d'une porte ou à un bout de couloir. Suivant l'angle d'arrivée, on voit ou non le personnage en retrait derrière la herse.



Miracle de la technique, la carte automatique permet d'écrire ses propres commentaires.

On peut parler aux personnages de rencontre et leur échanger ou leur acheter du matériel. Certains vous confient une "mini quête" (trouver un objet, tuer un monstre précis, etc.





Pour lancer un sort, il faut former un mot runique. Lorsqu'on jette les ardoises par terre, le sort débute.

testé sur PC par Moulinex

Je pourrais me contenter d'écrire "parfait" et le tour serait joué mais vous attendez sûrement des explications. Graphiquement, le jeu est splendide excepté un défaut: les zoom montrant une suite de petits carrés cassent un peu l'ambiance lorsqu'on s'approche trop d'un personnage. Pour le reste, les décors et objets sont très bien réalisés. L'animation, fluide comme dans un rêve, est rapide. La bande son, très très importante, constitue elle aussi une prouesse, puisque dans Underworld, outre les voix digitalisées vous présentant le jeu (soundblaster/Thunderboard et Pro Audio Spectrum), la stéréo est gérée: parfois, on entend arriver un personnage avant de le voir et surtout, on l'entend du côté où il est sensé arriver. Naturellement, lui aussi vous entend et c'est là un autre point remarquable: l'intelligence des monstres. Ces derniers réagissent de façon très cohérentes ce qui rend le jeu particulièrement réaliste. Les commandes, un peu déroutantes au début sont toutefois très agréables à long terme. En un mot, voilà une merveille qui fera date.

GRAPHISME VGA	18	SON ADLIB	19
ANIMATION	20	DIFFICULTE	18
NOTICE VF	-	TAILLE	19 Mo

99%

Disponible sur PC.

LEGEND

Entre wargame et jeu de rôles, Mindscape nous convie à combattre le mal.



Cette carte permet de se rendre de ville en ville et de suivre la progression des différentes armées. En dépit de son côté "Populous", elle ne tourne pas ni ne permet de zoomer.

En général, les jeux dont le but est de vaincre un adversaire quelconque vivant dans un monde de magie sont du type wargame ou jeu de rôles. Naturellement, chacune de ces spécialités a ses avantages et inconvénients: le wargame, par sa vue globale de la situation, permet de disputer des parties très tactiques dont les combats se font à grande échelle. Inversement, le jeu de rôles, qui s'attache à suivre un groupe précis de personnages est beaucoup plus stratégique: il permet de jouer au coup par coup et de façon plus souple en modifiant, en cours de jeu, sa façon d'évoluer. Ne s'attacher qu'à un seul cas revient à se couper de la réalité et justement, c'est précisément la véracité que les joueurs recherchent de plus en plus. On aura compris que le but de ce préambule est de présenter Legend, un jeu qui permet justement au joueur de retrouver ces deux niveaux indissociables dans la "réalité". Après avoir choisi votre équipe composée de 4 personnages pouvant appartenir à 4 classes: Bersek, Assassin/voleur, Magicien et Troubadour, vous passez à l'écran "Wargame" qui permet de se déplacer dans la région. Il va s'agir d'aller de ville en ville récolter des informations pendant que le gros des armées se met en marche. Sur la carte, très belle, différents fanions représentent les forces en présence: vous en beige, les gentils en bleu et les méchants -je vous le donne en mille- en rouge. Comment ça vous n'êtes pas de la même couleur que les gentils ? Eh oui, en début de partie, vous devrez proposer vos services au roi. Toutefois, ce dernier étant naturellement très occupé par les mouvements d'armées adverses, ne veut pas vous recevoir. C'est là qu'on arrive à la partie JdR: dans chaque ville, un écran vous propose de rendre visite à différents magasins ou lieux: suivant la ville, vous pourrez ainsi acheter des ingrédients nécessaires à la confection de sorts chez l'apothicaire; discuter a l'auberge avec le patron ou un autre ménestrel afin d'apprendre -moyennant finances- quelques secrets; vous procurer armes et armures chez le ferronnier ou encore acheter le matériel courant et des scroll chez le quincaillier local. De plus, des tours fortifiées disséminées dans la campagne vous vendront des chevaux (4 types, de la vieille rosse au pur sang) et le temple vous fournira potions de soins ainsi que la résurrection des personnages tombés au champ d'honneur. De plus, une petite donation de votre part donnera envie aux moines de prier pour vous et dans bien des cas (surtout si l'alignement du donateur



Chaque ville est représentée par un écran animé. Comme dans Iron Lord, on voit les drapeaux qui bougent ou des personnages à cheval se déplacer dans le lointain. Sur le côté, remarquez l'écran permettant de se rendre dans différents endroits.



Au choix, votre équipe sera composée d'hommes ou de femmes. A noter que seul l'aspect physique est modifié, les caractéristiques restant identiques pour les deux sexes.

 Un symbole, c'est un œuf entouré de clous. Ou le contraire.

leur convient) le personnage ayant fait la donation verra l'une de ses caractéristiques (chance, courage, etc.) augmenter. Côté magie enfin, un temple apparaît aléatoirement de temps en temps et un cercle de pierre situé tout en haut de la carte vous permettra de communiquer avec des forces supérieures. Qui sait, l'issue des combats en sera peut-être modifiée en votre faveur, tout du moins à condition que vous sachiez ce qu'il faut demander aux pierres. Justement, c'est ce type d'information que vous allez récolter dans ce qui constitue le gros du jeu, à savoir les souterrains. Ces écrans, qui permettent de se déplacer dans un décor en 3D isométrique de type Immortal ou Heroquest, vous feront rencontrer monstres et trésors, comme dans tout JdR digne de ce nom. Bonne



nouvelle, deux options très utiles rendront de fiers services aux touristes: d'une part, il est possible d'afficher la carte des lieux parcourus et surtout, on peut, d'un simple clique, se diriger automatiquement vers la sortie au lieu de zoner pendant des heures. Tient, ça me fait penser que je ne vous ai pas encore dit que le temps est géré dans ce jeu, un soleil et une lune (pas souriante, la lune) passant dans le ciel tandis qu'un calendrier vous donne la date courante. Revenons à nos moutons, qui je vous le rappelle, se trouvent actuellement dans un souterrain plein de monstres: les combats sont un peu simples et à part les déplacements, c'est surtout le logiciel qui gère vos chances de vous en sortir. Heureusement, il est possible de lancer des sorts "à la main" et de rendre



L'écran de combat et de déplacement de l'équipe est assez réussi: on utilise la souris pour cliquer ici ou là. Chaque personnage peut être dirigé séparément dans un même lieu mais l'équipe reste toujours unie. En bas, une barre de menu autorise certaines action: ouvrir, regarder, etc.

le Bersek complètement timbré en cas de danger. Legend vous permet de créer vous-même vos potions sur un superbe écran. A l'aide de la souris, vous choisissez les ingrédients nécessaires puis vous commencez à touiller. Ensuite, verser délicatement la potion et voilà, c'est prêt. Il n'y a plus qu'à choisir le sort préparé dans la liste et hop !

D'ailleurs je vous quitte, j'en ai un sur le feu.

En bas à droite, des icônes différentes suivant la classe du personnage sélectionné permettent de se battre, préparer les sorts, etc. Seule icône commune, la main tenant une épée qui permet de regrouper l'équipe en carré (dos à dos deux par deux) lorsque l'ennemi afflue de toute part.





MEGASTAR joystick

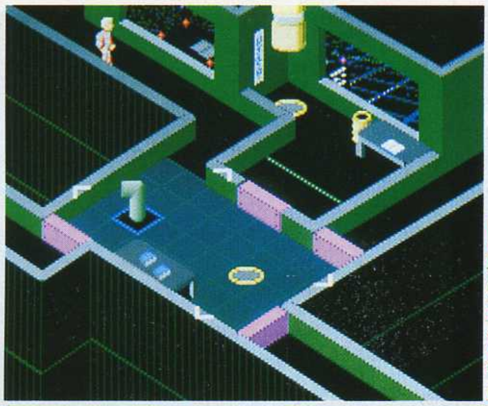
testé sur PC par Moulinex

Bien que les dessins soient un peu moches (les couleurs sont tristes) mis à part ceux qui représentent les villes, l'ensemble dégage très vite un charme certain. Les animations, rapides et vaguement saccadées, n'entravent en rien le bon déroulement de l'histoire. Le son (SBlaster et autre) est de bonne qualité. Les commandes, qui se font à la souris ou au clavier, utilisent les icônes. Bref, sans être remarquable d'un point de vue technique, Legend est un jeu bien réalisé et surtout bénéficiant d'un scénario agréable .

GRAPHISME VGA	15	SON SBLASTER PRO	16
ANIMATION	14	DIFFICULTE	17
NOTICE VO	-	TAILLE	-

93%

Disponible sur PC

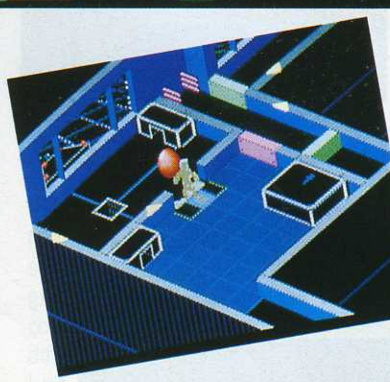


Chic alors! Voilà un bon jeu d'arcade, drôle et attachant. Merci Mindscape.

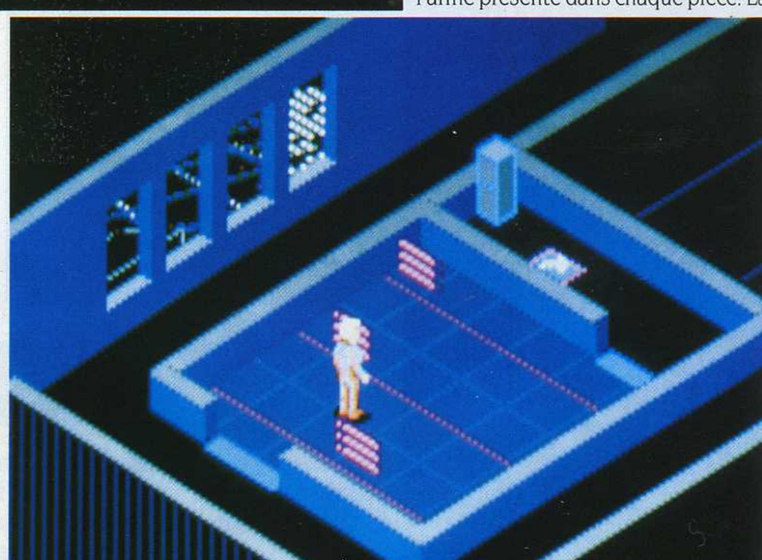
Les décors, en 3D isométrique, sont particulièrement bien conçus. En général, ce type de représentation pas très naturelle conduit le joueur à se paumer tôt où tard alors qu'ici au contraire, on avance gentiment vers son but sans avoir besoin de faire une carte.



Le héros de ce logiciel doit apporter un colis urgent et pour cela, faire face à toutes les éventualités qui ne manqueront pas de se présenter à lui. Tout commence par une superbe séquence animée où l'on voit notre postier volant, atterrir sur le toit d'un building de Singapour. Naturellement, comme le jeu se passe dans un futur plus ou moins proche, ce n'est pas en hélicoptère, mais arnaché d'un jetpack, tel un rocketer qui travaillerait chez Chronopost, que le personnage débarque. Si le facteur de "Jour de Fête" avait vu ça, on imagine les ravages qu'il aurait pu faire. Nous voilà donc au 80eme étage, sur la terrasse qui domine la ville. Dans un coin, une flèche jaune indique l'entrée. En passant devant, le personnage déclenche une porte électrique et c'est parti pour des heures de jeu. En effet, on est sans nouvelle du destinataire, le professeur Derrida et le système de sécurité de l'immeuble semble être déréglé. Il va donc falloir éviter une multitude de pièges divers et variés, d'autant que le personnel de l'immeuble, lui aussi retenu prisonnier par le système de sécurité, compte sur vous pour le délivrer. Au début, c'est très simple et il suffit en général d'appuyer sur l'interrupteur idoine pour neutraliser l'arme présente dans chaque pièce. Là







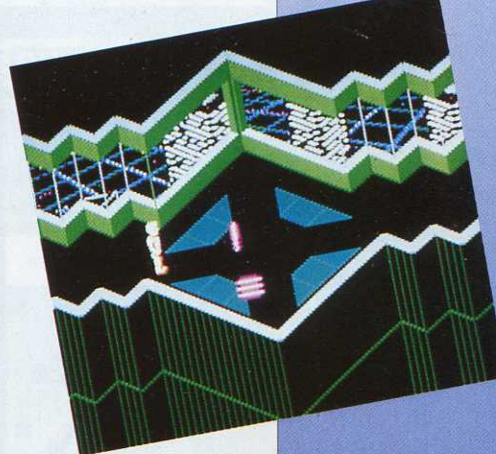
Les programmeurs auraient voulu faire un catalogue des pièges célèbres du jeu vidéo qu'ils ne s'y seraient pas pris autrement: tirs croisés, monstre aux déplacements alléatoires, barrières électriques (remember Bruce Lee...) et autres dalles piégées, tout y est.

GENERATION

où ça se gâte, c'est que parfois, l'interrupteur est hors d'atteinte. En fait, le plus simple serait encore de pouvoir agir à distance sur les interrupteurs et naturellement, puisque je vous en parle, vous vous doutez bien que c'est possible. C'est là que le jeu, très amusant, devient carrément super. En effet, dès la troisième salle, on trouve un pistolet laser très utile (indispensable même) puisqu'en tirant par rebond, vous pourrez agir sur les interrupteurs en question. Mieux encore, vous pourrez vous défendre. Eh oui, ça continue à se gâter et voilà qu'apparaissent des monstres bizarroïdes qui patrouillent en différents points de l'édifice. Méfiez-vous, en dépit de leur air rigolo et de leurs couleurs vives, ces gardiens ne pardonnent pas la moindre erreur.
Autant le dire, plus on avance dans le jeu et plus les pièges sont intéressants et complexes. Ne croyez pas cependant que le jeu soit statique: en général, il faut effectuer plusieurs actions très rapidement. Mieux encore, lorsque vous changez de niveau (et donc d'étage dans l'immeuble), il arrive parfois que vous soyez téléporté devant une arme prête à faire feu. Bougez avec la poste, oui, mais bougez vite.



Lorsqu'on sauve un employé, il est possible de discuter avec lui afin d'obtenir différentes informations sur l'immeuble.





Dans certaines salles, il suffit de s'approcher d'un petit ordinateur pour obtenir des éclaircissements sur la mission. Ici, on voit la fiche signalétique du Professeur Derrada, celui à qui le colis doit être remis. C'est beau, hein ?

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Moulinex

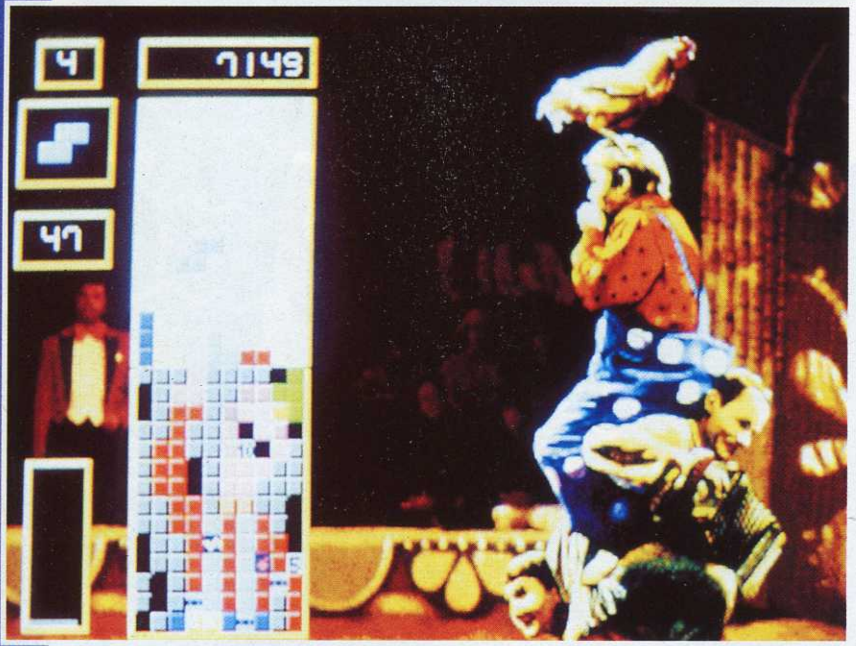
Indéniablement, le jeu a le charme des premiers logiciels sur 8 bits mais contrairement à ces vénérables ancêtres, D Generation est beaucoup plus beau: les couleurs sont superbes (Ah... ce reflet sur les ballons rouges!) et le design très drôle, un peu dans la lignée de Crafton et Xunk. En ce qui concerne le son, là aussi rien que du bon: les bruitages sont amusants et surtout pas trop prise de tête; juste assez présents pour dynamiser le joueur sans l'abrutir. Puisqu'action il y a, notons au passage que l'animation est rapide et fluide et enfin, que le joystick répond au doigt et à l'oeil, ce qui n'est pas toujours le cas sur PC. Cela dit, le clavier est lui aussi géré et à certains endroits, nécessitant un doigté extrême pour passer, on l'utilisera avec profit. En effet, le décor en 3D isométrique s'accommode très bien du déplacement rectiligne autorisé par le clavier.

En un mot comme en cent, voilà un jeu très bien réalisé qui renoue avec une certaine tradition de l'arcade déglingée qui, de Manic Miner à Monty on the Run, nous rappelle que les jeux sont avant tout faits pour se détendre en se changeant les idées et non pas pour se crisper.

GRAPHISME VGA 15 — SON BLASTER PRO 17
ANIMATION 18 — MANIABILITE 19
92%
Taille : 2,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15.

En douce, Spectrum Holobyte s'est remis à chanter «Plaine, Ô ma Plaine». Les briques vont encore tomber du ciel...

SUPER



L'écran de jeu est très embelli par les superbes digits coloriées et retravaillées qui traînent dans le fond de l'écran. Toutes les indications qui peuvent aider le joueur sont là, forme de la prochaine pièce, nombre de lignes effectuées, score, nombre de pièces restantes.

Allez, pour ceux qui sortent d'un coma long de plusieurs années, ou qui vivaient tranquillement enfermés dans un monastère depuis 10 ans, nous allons expliquer en quoi consiste Tetris.

Imaginez des carrés, regroupés par 3 ou 4, formant des figures allant du rectangle au grand carré de 2 sur 2, en passant par le 'L' ou le 'Z' (symboliquement). Imaginez que ces figurines tombent du haut de l'écran, que vous pouvez les déplacer de gauche à droite, et de droite à gauche, que vous pouvez les faire pivoter sur elles-mêmes. Imaginez encore qu'il faille les poser dans un trou d'une largeur donnée, avec pour but de créer des lignes, ce qui a pour effet de faire disparaître les carrés de cette ligne, hein. Imaginez toujours que les pièces tombent de plus en plus vite, que les musiques tout droit tirées du folklore Russe s'accélèrent elles aussi, et, enfin, que les joueurs qui y touchent une fois ne puissent plus s'en passer pendant des années.

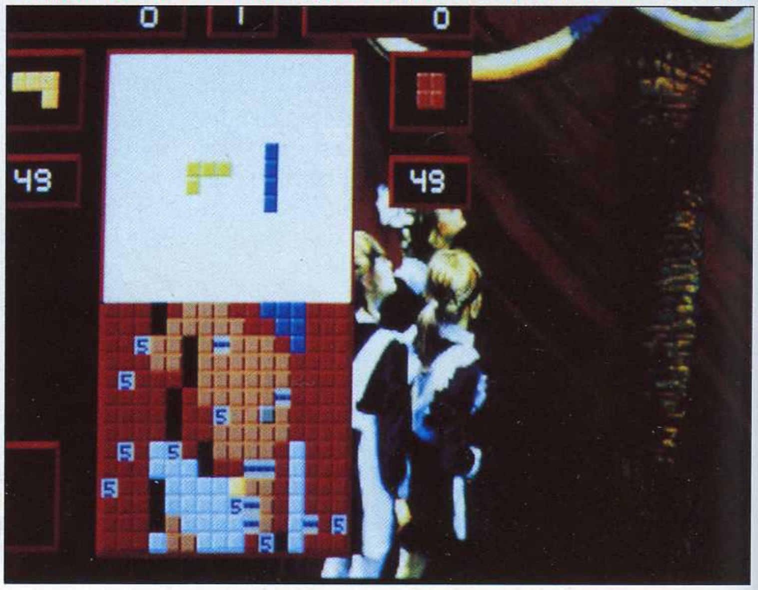
Sachez encore que Tetris est l'un des plus grands succès mondial dans l'histoire du jeu vidéo, que le jeu seul suffisait à faire vendre les Gameboys (qui bénéficient d'une solide version du jeu donnée avec la console) par milliers, et que Tetris rend fous les joueurs de tous les âges. Avec tout ça, et le mega-bingo commercial que cela suppose, il est difficile d'imaginer l'éditeur qui a les droits d'exploitation du jeu en rester là. Voilà donc Super Tetris, la suite officielle qui reprend le flambeau du superbe jeu.

Le principe de jeu est sensiblement le même, des pièces aux mêmes formes continuent à tomber du haut de l'écran. Le changement est ailleurs, le but, déjà, varie un tout petit peu, vous avez effectivement un nombre de lignes à réaliser, comme avant, mais cette fois c'est pour faire apparaître un dessin qui monte, une représentation de l'église Ste Basile-le-Bienheureux. De plus, à chaque fois que vous remplissez des lignes, des bombes tombent du ciel, vous pouvez les diriger, et elles vous permettent de détruire des pièces. Deux bombes apparaissent quand vous remplissez une ligne, 4 pour 2 lignes, 8 pour 3 lignes, et 12 bombes pour 4 lignes remplies, les spécialistes disent alors «hey, hey, regarde, j'ai fait un Tetris!», ou «Té, vé, j'y ai fais un p'ting de Tetris, vé», selon les régions.

Super Tetris étant placé sous le signe du cirque Russe (avant on disait soviétique, mais bon), chaque niveau est accompagné d'une superbe image montrant une scène du cirque, justement. Le manuel est lui aussi rempli de questions et de réponses sur l'histoire de cette école du cirque fabuleuse(questions et réponses qui servent pour la protection du jeu. Il s'agit de ne pas perdre son manuel. Ne pas PERDRE son MANUEL, hein).

Mais ce n'est pas tout, Super Tetris a encore un bon gros tas d'options de côté. Je passe sur les possibilités de sauvegarder une partie, de la reprendre plus tard, sur la sauvegarde des scores, toujours agréable surtout avec un disque dur, et penchons-nous sur les différents modes de jeu. En jeu à un joueur, vous pouvez régler un temps

Dans les modes deux joueurs avec un seul ordinateur, les concurrents s'affrontent, ou collaborent, sur le même tableau. L'espace de jeu est bien sûr un peu plus large pour laisser place aux deux pièces qui tombent en même temps.



TETRIS





limite pour chaque partie. Bon, c'est intéressant si on veut se lancer des défis au score, «t'as fait combien de points en 10 minutes? Wah, t'es nul», bon. Beaucoup plus intéressant, il est possible de jouer à deux simultanément, et ce, de trois façons différentes. Mode Coopération: deux pièces tombent du ciel, chaque joueur en dirige une, le but est le même qu'à un joueur, il n'y a qu'un score, c'est la coopération, bon. Mode Compétition: toujours deux pièces qui tombent, mais cette fois chaque joueur à son score, et doit donc faire chier son adversaire pour gagner, ou être le plus rapide, ou les deux. Et le mode Face-à-Face, qui permet la connection de deux ordinateurs par câbles null-modems, où chaque joueur son trou, et voit apparaître les mêmes pièces que son adversaire, ce qui laisse place à la compétition, à la rapidité, sans faire entrer le facteur Jojo-le-hasard. De plus, dans ce mode, quand vous faites disparaitre deux, trois ou quatre lignes («vé,j'ai,vé»), vous faites apparaitre des lignes dans le tableau de votre adversaire, ce qui fait monter toutes ses pièces, rendant sa tâche encore plus difficile. C'est de loin le mode le plus intéressant et le plus amusant.



Même la page de menu est superbe. On déplace le curseur, on clique, et hop on voit toutes les options disponibles.

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Seb

On est souvent en droit de craindre le pire avec les deuxièmes épisodes des jeux, et bien là, nibe-que-dalle, Super Tetris est au moins aussi génial que son papa, une vraie réussite. Les graphismes tout bêtes des pièces sont parfaitement réussis, clairs et agréables, tandis que les pages qui servent de fond, avec les scènes de cirque, sont tout bonnement superbes.

Très souple et maniable, Super Tetris se laisse diriger au clavier, à la souris ou au joystick. Il supporte les cartes sonores optionnelles comme l'Ad Lib, la Sound Blaster, ou Roland MT32, fera merveilleusement bip-bip sur un Tandy 1000, affichera ses belles pages graphiques sur du VGA, EGA, Tandy 16 couleurs, CGA monochrome ou Hercules monochrome. Autant dire que c'est la joie.

Vous devrez disposer d'au moins 640 Ko de mémoire, d'un lecteur de disquette au moins, mais Super Tetris gère les double lecteurs ainsi que, évidemment, les disques durs.

Un jeu génial qu'on se doit de posséder si on aime rester figé devant un jeu prenant pendant des heures.

GRAPHISME VGA	**17**	**SON**	**18**
INTERET	**20**	**MANIABILITE**	**16**

94%

Disponible sur PC.

MYTH

System 3 autorise bien des choses à ses guerriers, ils ont carrément le droit de défier les Dieux de la Mythologie.

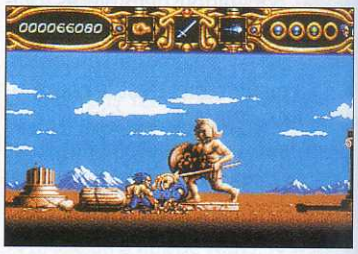
Ce titre ne doit pas être inconnu des anciens utilisateurs de 8 bits, mais Myth a tout de même été complètement réécrit pour les machines 16 bits. System 3 a décidé qu'il était temps que leur jeu passe sur des machines plus puissantes, mais la transcription 8 bits vers 16 bits a été interrompue, l'éditeur ayant décidé de changer totalement le concept du programme, avec un scénario beaucoup plus développé. Le résultat est superbe, et fait certainement de Myth le meilleur jeu de cette compagnie d'édition.

Myth n'est pas l'habituel jeu de ninjas que l'on a l'habitude de voir venant de System 3, mais le mixage d'un jeu de combat et de résolutions de problèmes. Tout tourne autour de l'histoire et des mythologies grecques, égyptiennes et nordiques. Il y a des dragons, des sorciers, des Dieux et des créatures qui défient toute tentative de description précise. Quatre niveaux gigantesques, divisés en sous-sections, qui forment elles-mêmes des jeux à part entière.



Le héros du jeu est un guerrier, grand et bien dessiné, avec une gamme de mouvements imposante. Les contrôles des combats et des déplacements sont très simples, et les animations fluides et rapides. Avec le joystick, vous pouvez marcher à droite, à gauche, donner des coups de poing, des coups de pied, donner des coups d'épée en avant, en arrière, planter quelqu'un droit dans le bide, ou découper un ennemi en rondelles. Il est possible d'utiliser la plupart des armes que vous trouverez sur votre chemin ou entre les mains de vos ennemis, aussi bien que les boules de feu que vous devrez d'ailleurs éviter de temps en temps. La sélection des armes, dagues, épées, têtes de méduses qui figent les ennemis en pierre, boucliers d'or, haches, torches, sorts magiques, est très simple à utiliser grâce à une liste qui scrolle quand on appuie sur la barre d'espace. Dans certains endroits particulièrement dangereux, vous devrez donc jongler entre le joystick et le clavier.

La première chose que vous allez constater avec Myth, c'est que le jeu est difficile, mais, au bout d'une demi-



heure de jeu, vous commencerez à vraiment sentir et les commandes et les tactiques de vos ennemis, et votre tâche deviendra alors plus facile.

Le but est de promener Ankagen, le héros, à travers tous les niveaux, qui comportent tous leurs propres ennemis. La mission d'Ankagen est de débarrasser tous ces mondes des saletés de Dieux qui les habitent, vous trouverez ces grands méchants à la fin de chaque niveau. La partie est très évolutive et ordonnée, et les énigmes sont assez difficiles à résoudre; heureusement, une BD est fournie avec les 3 disquettes du jeu, elle vous donnera de nombreuses indications sur le moyen de gagner les combats.

Vous démarrez dans un donjon, dégommant tous les monstres qui trainent, et collectant toutes les armes qui se présentent. Vous faites votre chemin vers un squelette vivant. Combattez-le, et assurez-vous que son crâne tombe dans le feu. Après cette séquence, un trident apparaît, et



tests



vous devez ramasser des boules de feu en tuant des ennemis spécifiques pour détruire ce boss.

Le jeu ne se contente pas de demander au joueur de massacrer tout ce qui bouge, vous devrez aussi déjouer de sacrés pièges, comme celui que vous tend Medusa, avec sa voix digitalisée qui vous demande de vous approcher.

Il y a, il faut bien le dire, de superbes séquences de combats à la hache où l'on décapite des monstres et où l'on voit les têtes rouler au loin. C'est très amusant, surtout quand les animations de ce genre sont très bien animées et détaillées. Le jeu vous transporte sans arrêt de la surface aux sous-sols, en passant par des pyramides qui demandent des talents de Jojo-le sauteur. L'action est constante.

Myth n'est pas seulement agréable à regarder, il dispose aussi d'une bande sonore très originale. Si vous vous approchez de grandes flammes, leur crépitement se fera plus sonore au fur et à mesure que vous avancez. Tous les effets sonores ne sont pas mis en boucle, et seront différents, comme dans la réalité.

Vous avez trois vies au départ, mais il est toujours possible d'en ga-



gner pendant le jeu. Il n'y a en général qu'un seul et unique moyen d'éliminer un type donné de boss, mais, pour trouver ce moyen, il suffit de réfléchir et d'être logique. Si vous jouez bien, certains objets inanimés viendront à la vie, ou vous donneront quelque bonus.

C'est une chance que le héros du jeu soit sacrément balaise, car il doit rapidement massacrer des ennemis pour récupérer des armes pour pouvoir lutter contre les monstres plus résistants qui arrivent plus tard. Graphiquement, une atmosphère différente se dégage de chaque zone. Essayer de trouver comment éliminer certains monstres sera un excellent challenge, même pour les joueurs les plus performants.



Ceux qui connaissent bien la mythologie trouveront plus facilement les énigmes, car System 3 a vraiment tenu compte des livres de référence pour développer l'intrigue de Myth.



MEGASTAR joystick



testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Certains des sprites prennent la moitié de l'écran, les effets sont aussi saisissants que dans les meilleurs Psygnosis. Le jeu dispose d'un scrolling multi-directionnel, dans les 8 directions, carrément. Les niveaux sont bien agencés, certains sont plus courts que d'autres, pour changer souvent d'atmosphère et garder l'attention du joueur, préserver l'intérêt de la découverte. Le mélange de stratégie et de combat est excellent, très réussi, et Myth est vraiment un jeu superbe et intéressant.

Le jeu n'a pas demandé moins de deux ans de développement, et un nouveau système d'exploitation de la mémoire permet de jouer en continue.

Si tout cela ne vous semble pas encore assez original, attendez de voir le dernier niveau, appelé Astra, avec son Shoot'Em Up complètement dément, qui secouera encore tout ce que vous pouviez penser du jeu. Tout le bien que vous pouviez en penser, en fait, car Myth est vraiment un excellent logiciel.

GRAPHISME	**18**	**SON**	**18**	**94%**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur Amiga.

GLOBAL EFFECT

Earth ou City ? Ce "Sim" de Millennium vaut les deux.

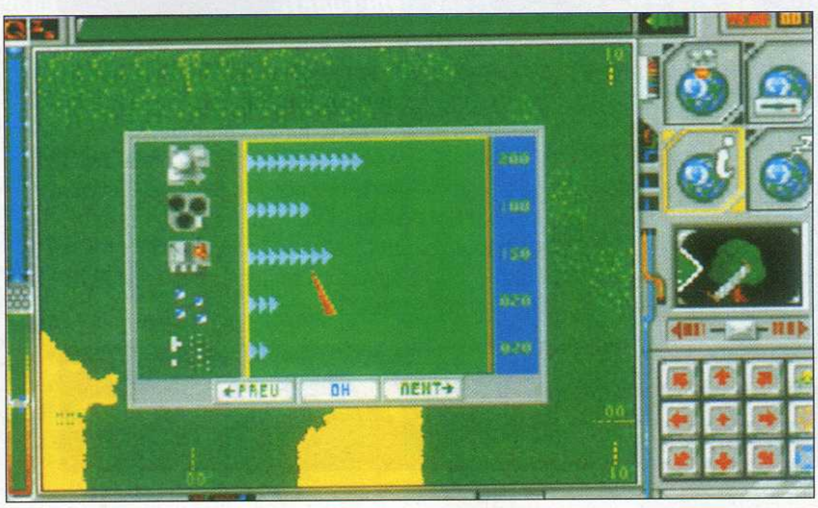


Après avoir choisi de jouer seul, contre l'ordinateur ou bien encore en réseau (ou Nul Modem), vous pouvez choisir l'un de ces mondes de départ. Si toutefois ce choix ne vous suffit pas, sachez qu'il est également possible de disputer une partie ayant pour but la destruction totale de l'adversaire et la domination sans contestation possible de la planète.

Indéniablement, ce jeu fait penser aux deux plus grands logiciels de simulation mégalomaniaque jamais réalisés: à savoir Simearth et Simcity. Pourtant, loin de moi l'idée de crier au pastiche puisque ce fabuleux logiciel regroupe deux grandes qualités des hits pré-cités. Global Effect permet, effet, de construire son monde en partant de rien et en gérant, au fur et à mesure de l'évolution, des dizaines de paramètres écologiques. Ca c'est pour le côté Earth de Sim. L'autre aspect est beaucoup plus proche des hommes puisque les villes qui vont recouvrir ce monde vierge devront être construites et gérées par vous-même. On aura reconnu le côté City. Naturellement, le jeu fait le lien entre ces deux choses et la pollution influera autant sur le moral de vos administrés que sur la santé de la planète. Enfin, et là on touche au sublime (et aussi à un degré de complication machiavélique), les guerres entre peuples sont gérées par le programme. Du coup, il faudra aussi construire des armes pour se protéger tout en veillant à ne pas trop dépenser. Seul reproche, il est assez difficile de tout maîtriser dès le début car une redoutable "règle du jeu" oblige le joueur à penser chacune de ses actions avant de les entreprendre. En effet, lorsqu'on affiche une carte, lorsqu'on scrolle sur le sol de la planète, de l'énergie est consommée au même titre que si l'on construisait un édifice. Redoutablement compliqué.
Cela étant, voilà un jeu quasi complet qui pourra vous amuser des mois durant.



Comme on le voit sur le menu en haut à droite, il est possible de donner au jeu une dimension militaire. Dans ce cas, on peut créer des zones militaires, des aéroports, des usines d'armes, etc.



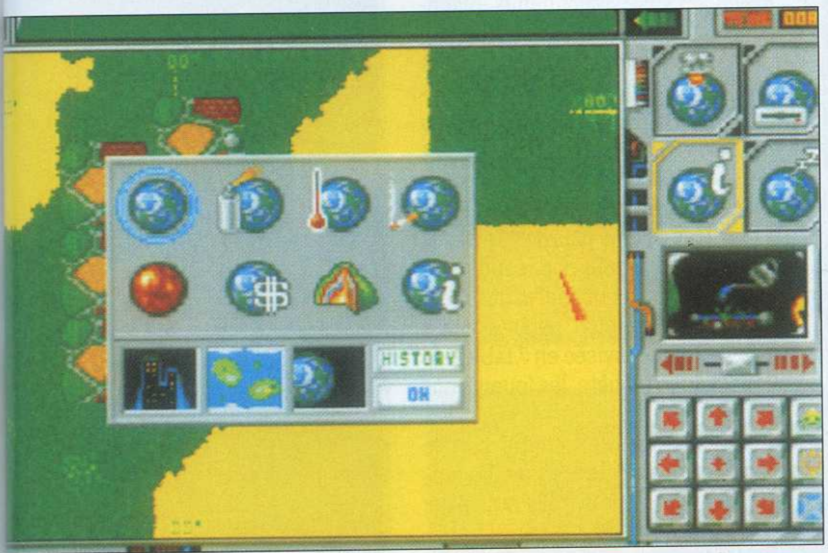
En cours de jeu, il est possible de se renseigner sur le potentiel de chaque type de construction. De plus, un écran permet de suivre noir sur blanc. Hein ? Ah ouais: jaune sur vert, les moments importants de l'évolution.



Très très pratique, surtout lorsqu'on n'est pas encore familiarisé avec le déroulement du jeu et qu'on désire obtenir un constat rapide de la situation, une icône "point d'interrogation" permet, lorsqu'on clique sur un élément du décor (usine, maison, etc.) de savoir si l'unité fonctionne correctement. Mieux encore, la ligne du dessous suggère en général la façon de remédier à un éventuel problème (pensez aux câbles, mettez des arbres, etc.).



Le seul truc qu'il n'est pas possible de prévoir à l'avance, eh bien, ce sont les événements imprévisibles, justement. Là par exemple, nous assistons à une merveilleuse éruption. On notera au passage (si ce n'est fait) que le graphisme est extraordinaire. Suivant l'âge de votre monde et la configuration de départ, ces événements surviendront plus ou moins fréquemment.



Ici, on peut afficher les cartes et statistiques d'après différents critères: dioxyde de carbonne, ozone, température, pollution, contamination, richesse, surveillance de l'activité volcanique et balance, qui, d'après les informations précédentes, dressent un bilan global.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est beau, c'est très beau. Tenez, depuis le superbe Supremacy (Joy 11), je n'avais pas vu de graphisme aussi fin sur cette machine. Fin et surtout très lisible, avec un choix de couleurs sans défaut. La bande son, elle, est sans commentaire, c'est-à-dire qu'il s'agit de sons superbes sur une machine qui fait des sons superbes. Les commandes, elles, sont assez complexes mais on s'y fait très vite. En revanche, le mode d'emploi, bien que complet, est très difficile à suivre et très fouillis, comme c'est souvent le cas chez Millennium. Par exemple, un petit chapitre, genre "Getting Started".

GRAPHISME	**19**	**SON**	**16**
ANIMATION	**-**	**DIFFICULTE**	**18**
NOTICE VO	**12**	**Disponible sur Amiga**	

95%

Paf! Ocean a décidé de nous combler de bonheur avec Bubble Bobble III. Super Joie.

PARASOL



Bubby est super gentil, il est impossible de dire le contraire. Quiconque le rencontre pour la première fois est frappé par son visage poupon, sa jolie raie au milieu, son sourire niais, ses yeux trop bleus, son allure de nain abruti et sa voix énervante. Mais Bubby est gentil, très très gentil, beaucoup trop même.

Alors, forcément, dès qu'il y a des opprimés quelque part, Bubby se porte volontaire pour aller les secourir, il se présente au bureau des secours intergalactiques, la larme à l'oeil, et demande s'il ne peut pas aller intervenir pour sauver des pauvres gens. Le responsable du bureau intergalactique l'envoie toujours en premier, non pas parce que Bubby est très efficace -et Bubby est réellement très efficace- mais parce qu'il espère bien que cette tronche de pâte à modeler, cette tête à claque se fera ratatiner par un méchant pendant sa mission. Malheureusement, Bubby revient toujours victorieux.

La tronche de niais, c'est vous, sauf votre respect. Ou plutôt, vous allez la diriger par l'intermédiaire du joystick, vous n'êtes pas obligé de changer de tronche tout de suite. Ceux qui jouaient déjà à Bubble Bobble ou à Rainbow Island devinent sûrement quel genre de challenge on attend d'eux, car Parasol Stars n'est rien d'autre que le troisième épisode des aventures mettant en scène Bubby et Bobby.

Cette fois, les deux copains aux tronches d'ahuris sont armés de parapluies colorés, ils s'en servent de diverses façons. Ils peuvent frapper directement leurs ennemis pour les assommer puis les faire disparaître, il peuvent attrapper des objets puis les lancer sur leurs ennemis, ou encore s'en servir comme boucliers.

Comme dans chacune de leurs aventures, Bubby et Bobby sont enfermés dans des tableaux remplis de monstres bizarres, ils doivent tous les tuer pour passer au niveau suivant et continuer l'aventure. Dans Parasol Stars, il y a plus de 10 niveaux différents, symbolisés par autant de planètes à sauver du mal et de la tristesse des méchants. Chaque planète est elle-même divisée en 7 tableaux. Pour chaque planète, les joueurs ont droit à des décors et des ennemis différents, c'est en fait ce qui motive complètement de passer les tableaux, pour découvrir les nouveaux graphismes du jeu.

Parasol Stars est bien sûr rempli de bonus, et de points à récolter. Bubby et Bobby peuvent transformer leurs ennemis en gâteaux, en bonbons, pour cartonner dans le tableau des scores.

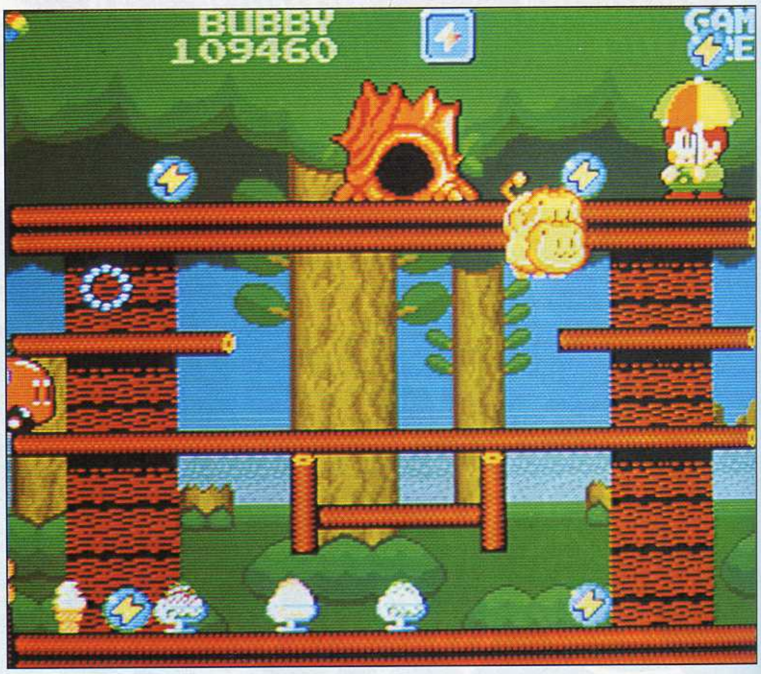
Nos amis sautent de plates-formes en plates-formes, ils attrappent les bulles d'eau avec leurs parapluies, puis les lancent sur leurs ennemis, qui voltigent dans les airs et s'immobilisent.

Il ne reste plus qu'à aller leur filer un dernier coup pour les transformer en bonus, ou à les attrapper ou les



lancer sur d'autres ennemis qui bougent encore.

L'univers vous attend, il a très envie que vous délivriez quelques-unes de ses planètes; alors n'hésitez pas, foncez, avec un peu de chance on ne reverra plus votre tronche. Ooops, autant pour moi, c'est pas ce que je voulais dire, je parlais de Bubby, je... Autant pour, je... Vraiment, je... Enfin, je, mais, OoOOooh.

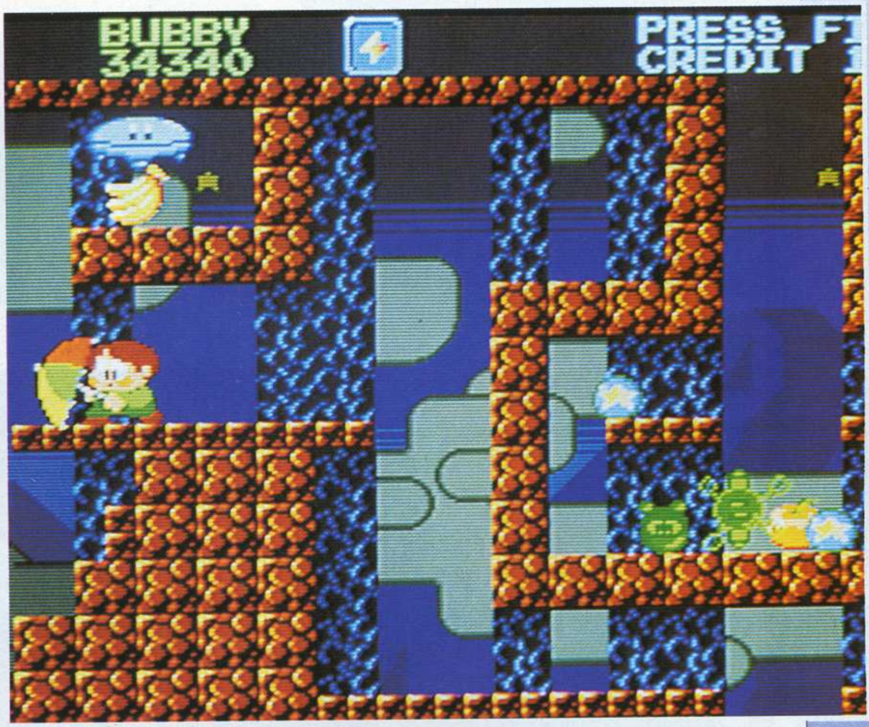


tests

L'honneur, c'est un bout de tissu multicolore en haut d'une hampe. Dire qu'il y a des gens qui se tuent pour ça. Ils ont pas de mouchoir ou quoi?

TARS







testé sur Amiga par Seb

MEGASTAR joystick

Techniquement, il n'y a rien à critiquer. Les graphismes sont très mignons, très clairs, les animations rapides et amusantes, et un très grand nombre de sprites peuvent être affichés en même temps sans ralentir le jeu. L'intérêt du jeu est très grandement rehaussé par la masse de tableaux qu'il y a à parcourir pour finir le jeu.

Dans tout jeu de plates-formes, la maniabilité est très importante, là aussi, rien à dire, le personnage répond très rapidement et on ne peut s'en prendre qu'à soi si on fait un faux pas.

Certains tableaux sont composés de plusieurs écrans, un scrolling se déclenche alors pour faire apparaître la suite du décor. Le scrolling est extrêmement fluide, très agréable.

Assez évolutif, le jeu n'est pas trop difficile, il se complique un peu quand on avance dans les niveaux, mais sans devenir impossible à terminer.

Parasol Stars est vraiment très amusant, et tous les fans de Bubble Bobble ou de Rainbow Island ne peuvent pas passer à côté de ce titre, ce serait une trahison envers nos deux héros.

GRAPHISME	17	SON	17
ANIMATION	17	MANIABILITE	18

90%

Disponible sur Amiga.

ECO QU

L'écologie est à la mode et Dynamix s'engouffre avec succès dans la brèche.

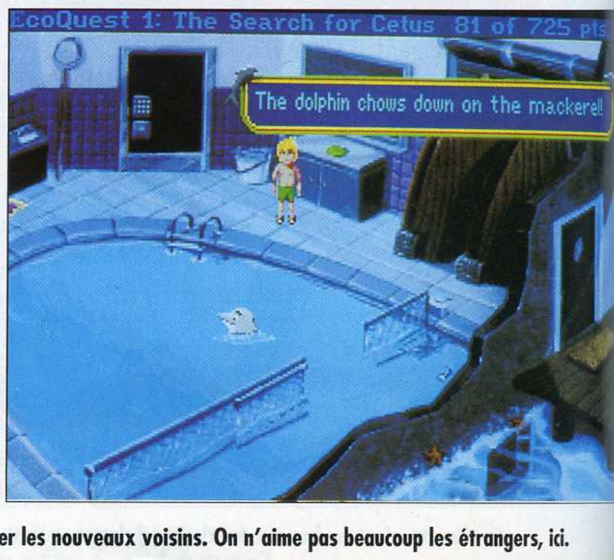


En dépit de sa jolie boîte bleue, Eco Quest est un produit vert. Certes, la boite n'est pas en carton recyclé, certes, le plastique des disquettes est un concentré de pétrole, certes, le film plastique qui entoure l'emballage étouffera le premier dauphin qui l'avalera mais bon, on ne peut pas tout avoir. Et puis, pour chaque exemplaire vendu, une somme (combien ?) sera versée à une oeuvre de charité (laquelle ?). On a connu cet éditeur moins opportuniste mais si c'est pour la bonne cause...



Quoi qu'il en soit, ce jeu dans lequel vous incarnez un petit enfant, que son père, chercheur dans un labo de marine, initie aux joies de la sauvegarde de l'environnement, est très intéressant. Après avoir récuré un oiseau mazouté et éliminé les hydrocarbures d'un aquarium au moyen de bactéries, vous vous re-trouvez en présence d'un dauphin. Une fois que vous avez réussi à faire ami-ami avec lui, ce dernier se met à parler. Il vous explique qu'il a reçu un message de son roi Cetus, la grande baleine, et vous demande de l'aider à le retrouver. En effet, du résultat de la mission dépend l'avenir de la planète car une catastrophe écologique sans précédent la menace. Pour arriver à destination, vous devrez affronter de nombreux dangers et surtout -c'est là que le jeu est original- faire de la plongée sous marine. Comme d'habitude chez Dynamix/Sierra, de nombreux gags émaillent le jeu. Ainsi, lorsque vous cliquez sur l'ordinateur de votre père, l'écran de King Quest apparaît.

Sans être révolutionnaire, voilà un logiciel bien agréable et très instructif. Après tout, mieux vaut être un écolo suiveur qu'un pollueur moderne et puis, le recyclage n'est-il pas basé sur la récupération ?



 La tradition, chez nous, en Amérique, c'est de flinguer les nouveaux voisins. On n'aime pas beaucoup les étrangers, ici.

EST



testé sur PC par Moulinex

Est-il nécessaire de le préciser, le graphisme 256 couleurs et les animations sont superbes mais hélas, les accès disques, nombreux, ralentissent le jeu dès lors qu'on dispose d'un PC "lent" (286). La bande son, un peu répétitive est heureusement rehaussée par des bruitages digitalisés extrêmement convaincants. Comme toujours chez cet éditeur, l'ergonomie est sans reproche: un bouton de la souris sert à choisir un ordre symbolisé par la forme du curseur (voir se déplacer, utiliser, nager, etc.) tandis que l'autre valide l'action.

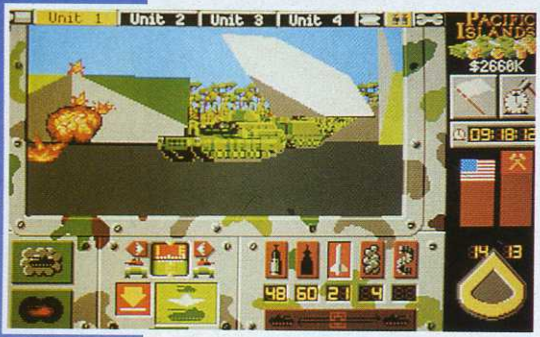
GRAPHISME VGA	17	ANIMATION	14
SON S.BLASTER PRO	17	DIFFICULTE	14
NOTICE VO	16	TAILLE	4,5Mo

Disponible sur PC,

90%

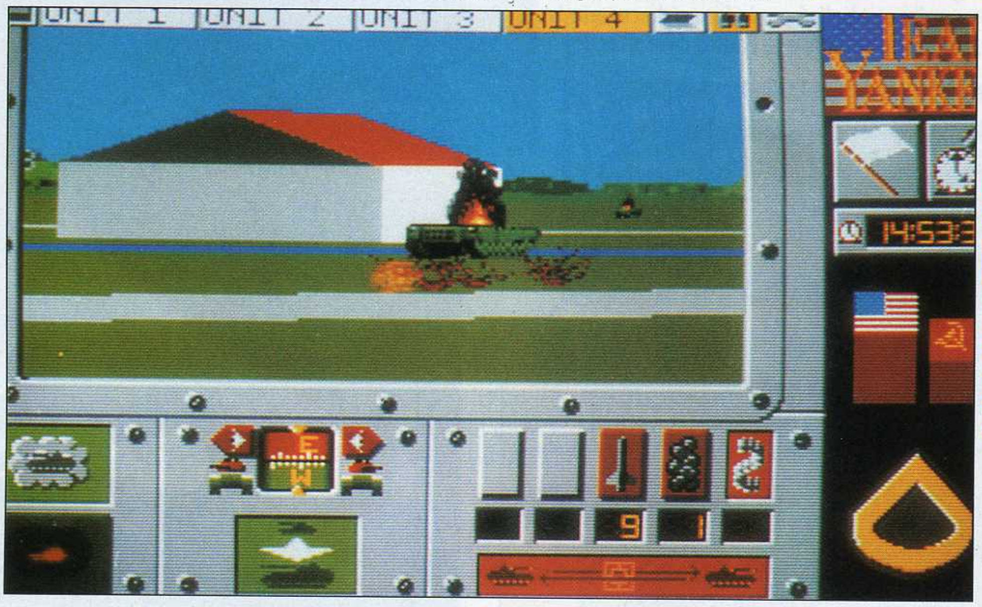
Une bataille de chars comme si vous y étiez, avec ce nouveau hit d'Empire.

Pacific Islands



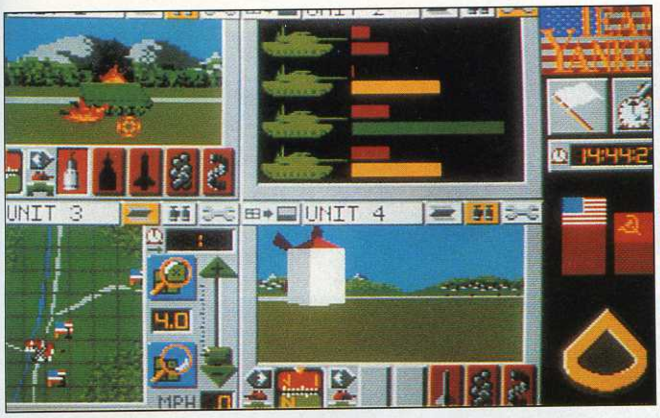
D'un simple clique, on passe d'une vue à l'autre et, là, c'est du grand art. Remarquez la finesse du paysage et des décors.

Ayoupi! C'est par ce simple mot que je dis tout le bien que je pense de ce logiciel. En effet, outre que les disquettes se font rares sur ST de nos jours, Pacific Island est une merveille qui va vous tenir en haleine pendant des jours et des jours. Bien qu'ici on soit sur la terre ferme, j'ai retrouvé dans ce jeu le même plaisir que dans Silent Service. Cela dit, c'est beaucoup plus speed, beaucoup plus intéressant et surtout beaucoup plus fin. En fait, quitte à faire référence à un logiciel célèbre, c'est tout naturellement à Team Yankee que ce jeu fait penser, puisqu'il s'agit en réalité de Team Yankee II. Il doit son nom au fait que l'action se passe dans l'atoll de Yama Yama, dont vous allez devoir reprendre le contrôle à l'aide de votre Team Pacific. Le jeu, qui se prolonge au cours de 25 missions, parfois enchaînées les unes aux autres, va vous offrir la possibilité de coiffer deux casquettes: celle de conducteur de char et celle de... Pardon ? Oui, je sais qu'un conducteur de char met un casque, c'est une expression, casquette. Enfin, non, c'est un couvre-chef. A propos de couvre-chef, donc, justement, la deuxième casquette que vous allez porter sera celle de Commandant en Chef. En effet, le jeu vous permet de diriger 4 unités de chars, chacune d'entre elles étant composée de 4 chars. Du coup, vous pourrez soit piloter directement l'un d'eux "à la main", soit veiller au déploiement de la force. On pourrait croire que le jeu se résume à ces combats mais, en réalité, il existe une autre dimention dans Pacific, d'ordre économique, l'argent étant, on le sait, le nerf de la guerre: en début de partie, vous disposez d'une somme de 55 millions de dollars qui va vous servir à acheter du matériel et des munitions. En effet, plusieurs types de chars sont utilisables: Abraham M1, ITV (lance missiles), Bradley M2, M113 (transport de troupes). Naturellement, l'adversaire est lui aussi équipé de différents engins blindés: T62, T72 (le même en couleur), BMP2, BTR 60. En cours de jeu, suivant que vous réussissez ou que vous échouez, vous augmentez ou, au contraire, grignotez vos gains. Il va s'agir de surveiller ces dépenses car, sans argent, vous ne pourrez pas continuer. Nous autres militaires aimons les formules propres à marquer l'esprit des jeunes recrues, aussi dirai-je sans embage que Pacific Island, c'est le choix sans l'embarras.



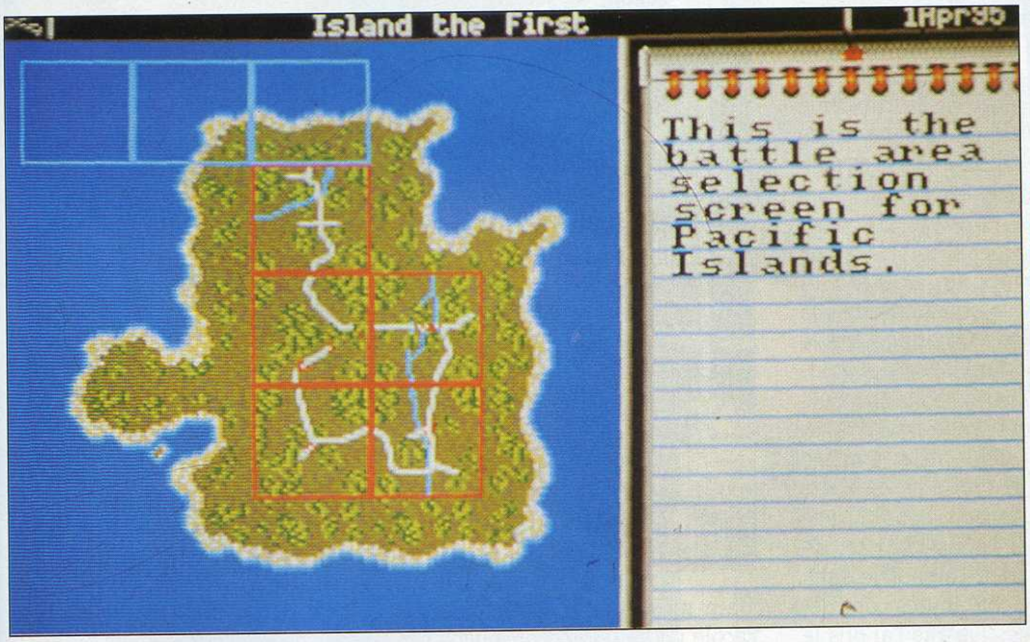
En début de partie, vous choisissez un personnage dans ce fichier. Partant simple soldat, vous allez gravir les échelons un par un, le logiciel sauvegardant vos états de service en même temps que la partie.

tests



La vue "unité" permet de garder sous les yeux et sous la main 4 chars d'un coup.





Qui dit stratégie dit carte: celle-ci, très colorée comme le reste du jeu, est accessible pendant la partie. Elle vous informe également de l'avancement de vos missions.

MEGASTAR joystick

testé sur ST par Moulinex

On connaissait l'expression "beau comme un camion"; bientôt, on dira "beau comme un char". Car le graphisme de Pacific est sublime, il allie la qualité de la 3D, indétronable pour représenter les volumes, à la qualité du sprite, roi du détail. Parfois, je me fais peur en me relisant. Qu'importe. Le fait est que le résultat est là devant nos yeux: le moindre engin aperçu au travers de la lunette de visée du char est splendide et les couleurs sont superbes (comme dans Team Yankee). Rajoutons à cela que l'animation est pour le moins convaincante. Naturellement, quelques râleurs vont dire que ce n'est pas de la simulation de char, qu'un vrai char, Monsieur, ça ne se pilote pas aussi facilement et patati et patata. Ben oui, c'est pas de la simulation, c'est mieux que cela puisqu'il s'agit d'un jeu, terme incluant une notion de plaisir doublé d'amusement. Cela dit, s'il n'est pas question de simulation pure et dure, on peut en revanche qualifier ce logiciel de wargame dynamique, le déploiement de 16 engins s'apparentant plus à la haute stratégie qu'à l'arcade. En ce qui concerne les commandes, rien à redire. Comme dans Team Yankee, on retrouve le célèbre écran en quatre parties et, surtout, la possibilité de passer d'une machine à l'autre, la vue se faisant alors en plein écran. Bref, non sans vous faire remarquer que le jeu sera traduit en français, je terminerai comme j'ai débuté: youpi!

GRAPHISME	18	SON	-
ANIMATION	17	MANIABILITE	17

92%

Disponible sur PC, Amiga et ST. Notice VF : 20

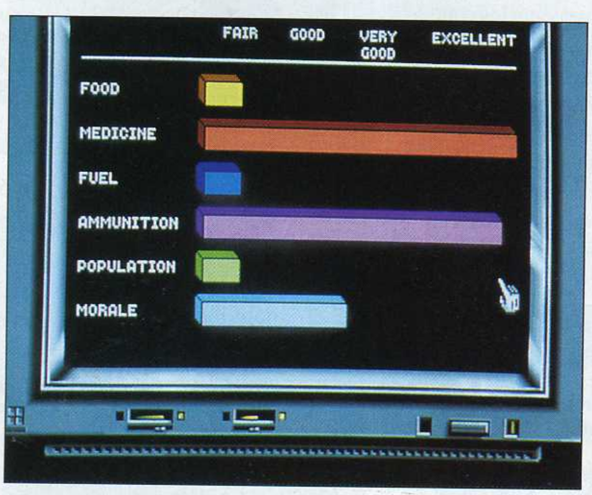
TWILIGHT

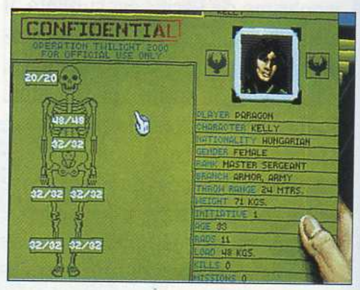
Empire nous propose une troisième guerre mondiale sur micro, belle comme j'espère qu'on ne la verra jamais en vrai.

Marrant de voir comme la réalité et le jeu se télescopent: dans ce jeu qui vous propose de vivre la troisième guerre mondiale en Pologne, on se promène de villages dévastés en maisons abandonnées à la hâte par leurs occupants. Le pays excepté, c'est exactement la même ambiance que ce que qu'on peut voir de la Yougoslavie — pardon, la Serbie, la Croatie, la Bosnie, l'Herzégovine, le Kossovo et la Macédoine— au journal télévisé. Tout ça pour dire qu'il se dégage de ce jeu une ambiance extrêmement glauque et par là même très réaliste, très forte et, du reste, l'éditeur a inscrit, sur la boîte: (...) une vision sombre, mais réaliste, de l'après 3ème guerre mondiale. Bref, en laissant de côté toutes considérations éthiques (ce que j'ai pris le parti de faire, sans quoi je serais obligé de changer de métier, voire de planète. Quoique.), voilà un logiciel particulièrement fascinant et attirant qui, de plus, offre un nombre d'options sidérant: en début de jeu, vous devez constituer un groupe d'intervention composé de 4 ou 5 spécialistes. Comme dans un JdR sur plateau particulièrement pointu, des dizaines de paramètres sont pris en compte, allant des capacités de base (aptitude à conduire tel ou tel engin, spécialité dans un type de combat à



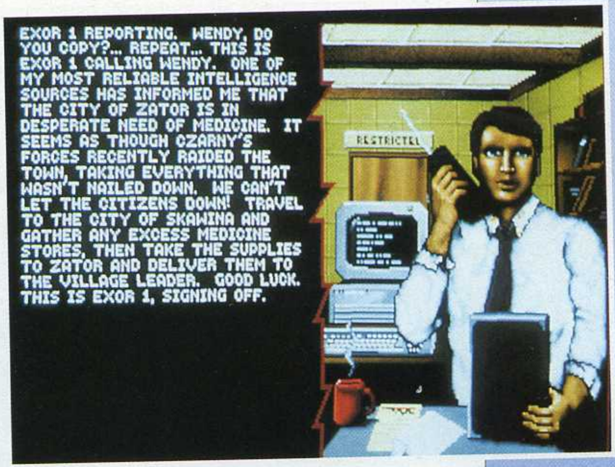
main nu ou armé, etc.), jusqu'à l'école militaire ou civile suivie par le personnage, sa langue natale et autres caractéristiques d'une complexité jamais vue à ce jour, incluant sexe, particularités physiques (droitier ou gaucher). Le plus fou, c'est que tous ces détails ont leur importance dans le déroulement de la partie. Heureusement, un mode automatique permet de générer ces caractéristiques, le joueur ne devant dans ce cas que choisir un nom. C'est idéal pour commencer, mais si vous accrochez à Twilight, vous apprécierez de commander des hommes et des femmes "créés" par vous-même. Le jeu, qui se compose de plusieurs missions est à la base un Jeu de Rôle. "Simplement", en cours de partie, lorsqu'un personnage trouve un véhicule, il peut le conduire. Attention, il ne s'agit pas d'arcade mais véritablement de simulation très poussée, avec de nombreux objets 3D qui se baladent dans tous les sens. En un mot, voilà qui me conforte une fois de plus dans l'idée que les jeux du futur seront un mélange de tous les genres: arcade, simulation, JdR, aventure, wargames, sans parler de ce qui reste à inventer.

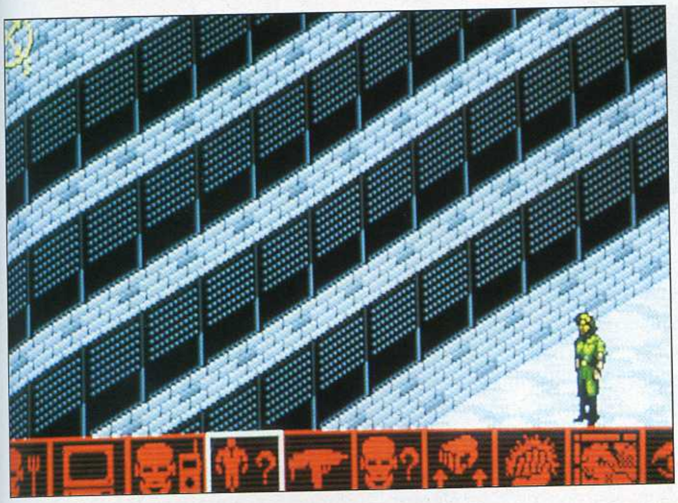


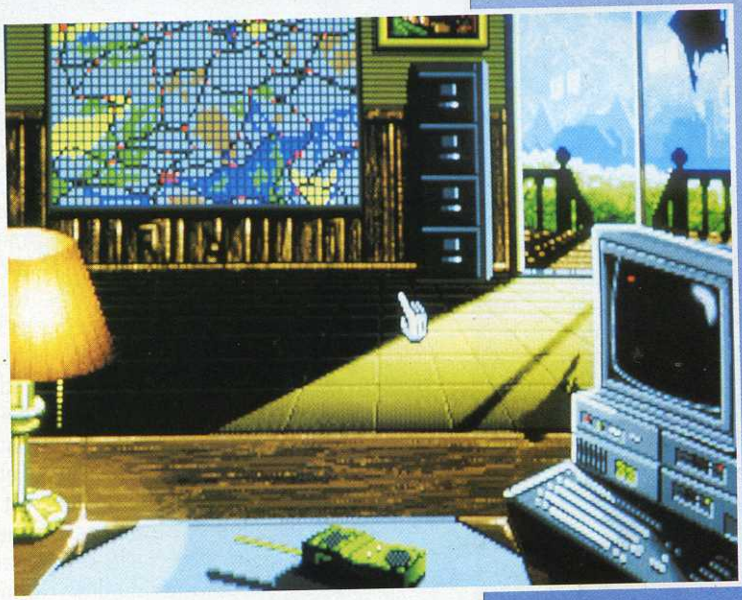


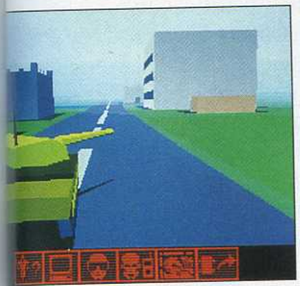
La solitude, c'est qu'on a abattu tous ses voisins et qu'on s'emmerde à mourir dans son ranch.

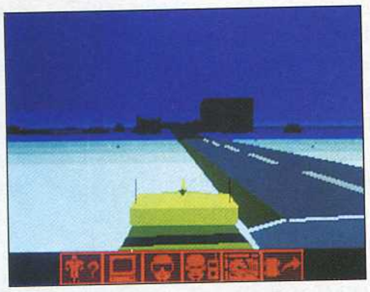
2000











testé sur PC par Moulinex

C'est beau, c'est le moins qu'on puisse dire, d'autant que les scènes en 3D sont très très fouillées. La séquence d'introduction, qui comporte des images digitalisées animées, comme dans Falcon 3, est une merveille. Hélas, tout se paie et le jeu nécessite 1 Mo de RAM pour tourner. En revanche, il est possible d'installer le logiciel sans séquence d'intro, ce qui permet de gagner 2 Mo sur la taille annoncée; option encore trop rare dont on saura gré à l'éditeur de l'avoir incluse. En ce qui concerne le son, rien à redire si ce n'est que les programmeurs auraient pu se fendre d'un driver pour la Pro Audio Spectrum, une carte pourtant de plus en plus répandue et qui permet d'obtenir des voix digitalisées d'aussi bonne qualité qu'avec la Soundblaster. Toujours au chapitre des défauts, la discussion avec les personnages est assez pénible, ces derniers bougeant en permanence. Il faut, pour communiquer, agir en deux temps en demandant au type de s'arrêter, puis se placer devant lui avant qu'il ne reprenne sa course circubanbulatoire. Autre problème, les déplacements sont peu logiques, l'écran principal étant en 3D isométrique (le haut correspondant au NE, donc) alors que les cartes ont le Nord situé en haut. Point de détail qui ne constitue plus un problème dès lors qu'on a compris le coup, mais que de temps perdu à marcher en crabe. Toujours en terme de logique, autre remarque, plus grave: le logiciel ne tient pas du tout compte du lieu où le ou les personnages se trouvent lorsqu'une action est entreprise. Par exemple, à l'intérieur d'une maison, il est possible de faire une partie de pêche à la ligne ou de creuser un abri, le programme se contente dans ce cas d'afficher un beau dessin et de comptabiliser l'action avant que d'annoncer fièrement: “vous avez pêché”; “vous avez creusé un trou” et de retrancher des points de vitalité aux personnages. Pour sûr que c'est fatiguant, de pêcher à la ligne entre l'armoire et le lit sur un sol carrelé! Pour le reste, au vu de la complexité de l'ensemble et du nombre d'engins qu'il est possible d'y piloter, le jeu est toutefois passionnant d'autant que la version vendue en france sera entièrement traduite, comme tous les jeux Empire. A noter qu'un pack permettant de profiter de voix digitalisées est prévu prochainement. A suivre.

GRAPHISME VGA	16	SON SBLASTER PRO	16
ANIMATION	16	MANIABILITE	12
NOTICE VF	-	TAILLE	4.5 Mo

89%

Disponible sur PC.



DYLAN DOG

Simulmondo, adapte les aventures du héros de B.D. N° 1 en Italie sur micro, Dylan Dog.

Les évènements continuent à tourner un peu trop vite dans la tête de Dylan Dog. Cette invitation dans ce château étrange, les nombreux invités, tous très classe et bien mis. L'hôte qui tarde à venir, et surtout ce vin étrange qui monte tout de suite à la tête. Les gens qui commencent à avoir des réactions étranges, des regards bizarres, puis l'hôte qui se présente enfin, avec son visage de fou, son corps étrange et sa tenue inquiétante. Dylan Dog se l'est dit tout de suite, «j'ai comme l'impression que je traine dans un film d'horreur», et maintenant qu'il est sorti de son sommeil lourd et troublé, notre héros peut constater qu'il n'avait pas tort: le salon est couvert de sang, de traces de luttes, des cadavres mutilés trainent dans chaque coin de la pièce.

L'angoisse monte, Dylan voudrait bien partir, mais toutes les issues sont bloquées. Dylan est fait comme un rat. Heureusement, il est armé; Dylan Dog avait emmené son pistolet et quelques munitions. De plus, en cherchant une issue, il a trouvé des armes tachées de sang qui trainaient par terre.

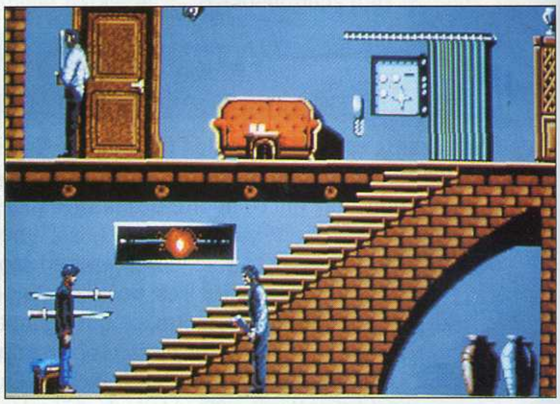
Les responsables de ce massacre sont les invités eux-mêmes, ils ont été victimes de cette boisson étrange, de cette drogue. Mais à ce moment là, si Dylan a été épargné et ne ressent pas ces pulsions meurtières, il ne doit pas être le seul, d'autres invités ont du y échapper aussi. Dylan doit absolument les retrouver dans ce château, dans cette propriété du diable.

L'exploration commence, tranquillement d'abord. Dylan Dog examine tout ce qu'il trouve pour réussir à comprendre, pour trouver une solution. Puis les choses s'accélèrent très rapidement, Dylan n'est plus seul, des individus, méconnaissables tant leurs visages expriment le mal et la haine, se jettent sur lui dès qu'il rentre dans une pièce, Dylan doit se battre. Cela le répugne, mais bien souvent il est obligé de les tuer. Surtout, continuer à ramasser et à récolter le plus grand nombre d'indices et d'informations. Il y a forcément un moyen de retrouver l'hôte, il doit être possible de l'affronter pour gagner sa liberté.

Dylan Dog ne le sait pas encore, mais c'est le diable en personne qu'il doit retrouver et affronter. Mais lui a un regard permanent sur notre héros et il n'hésitera pas à envoyer se battre contre Dylan Dog tous ces pauvres gens qu'il a mis sous son emprise. Le joueur dirige directement Dylan Dog, en déplaçant le personnage, en contrôlant ses mouvements, ses sauts, en le faisant actionner des objets, en prendre d'autres, les utiliser. Dylan Dog est en fait un jeu d'aventures, mais avec des séquences d'arcade assez simplistes, où l'on doit par exemple se battre contre des ennemis, en utilisant un couteau qu'on a ramassé et en frappant l'adversaire.

Toute l'aventure est entièrement graphique, les lieux sont très nombreux, avec des ramifications, des couloirs, des escaliers dans tous les sens.

Ce n'est pas aujourd'hui que Dylan Dog va regretter sa formation de scout, il va en avoir besoin, ça, oh oui.



testé sur PC par Seb

Dès le lancement du jeu, le joueur est assailli par les animations graphiques, en pleine page, pour présenter le héros, les auteurs du logiciel, l'éditeur, c'est magnifique. Ensuite, les graphismes du jeu en lui-même ne sont pas décevants, le VGA est merveilleusement exploité ici, aussi bien sur les décors que sur les personnages. D'ailleurs, les animations des sprites sont réellement exceptionnelles, la décomposition des mouvements est vraiment excellente.

Le jeu est intéressant sans être captivant à mourir, c'est un peu dommage car cela empêche de transformer Dylan Dog en chef d'œuvre. L'action est, il est vrai, un peu répétitive, et certaines manipulations, certains déplacements ne sont pas toujours évidents à effectuer, que l'on soit au clavier, ou au joystick. Un très beau jeu, une très belle animation et de nombreuses pièces à découvrir, à travers un monde tiré de B.D. italiennes.

GRAPHISME	18	SON	14
INTERET	14	MANIABILITE	13

84%

Disponible sur PC.

tests

Le pied, c'est une paire de bottes à la bonne taille.


UNREAL
"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." Gen4.
VOUS L'ATTENDIEZ TOUS... Le voici sur ATARI ST et PC !
LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR CE MONDE
IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU,
UNREAL !
VOUS L'ATTENDIEZ TOUS!
Le voici sur ATARI ST et PC.
"Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante."
MICRONEWS
"La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable"
"Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour."
GEN4
"Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses..."
JOYSTICK
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 62
Screen shots on Amiga.
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
Atari ST et PC.

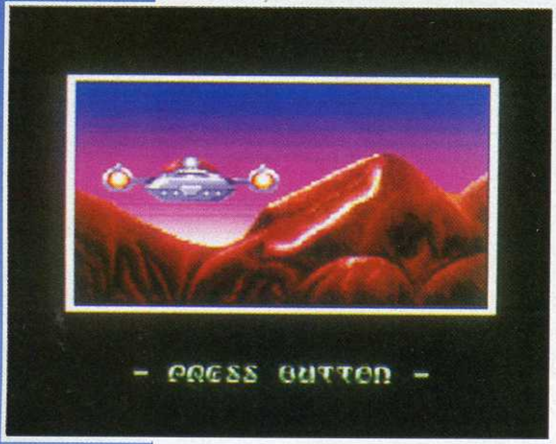
LETHAL XCESS

Eclipse nous offre la suite de Wings of Death : Lethal Xcess.



Amiga

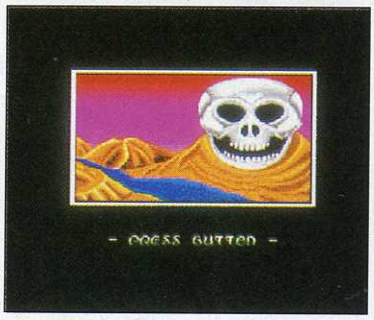
Il y a plusieurs façons d'aborder un thème archi-connu: réaliser un soft sans originalité qui fonce tout droit dans la zone «J'Oublie» de notre mémoire, trouver des éléments nouveaux qui révolutionnent le genre, zone «Oh, bah ça alors!» de notre mémoire, ou encore utiliser toutes les ficelles du genre sans en oublier une seule, réaliser un archétype de la catégorie. Lethal Xcess, c'est la définition même du shoot'em-up à scrolling vertical, sans originalité, mais avec tout ce qu'on est en droit d'attendre.



Amiga

Je passe rapidement sur le scénario, qui n'est en fait que prétexte à remplir un mode d'emploi avec des petits caractères en formes de lettres, puisqu'un shoot'em-up n'a pas vraiment besoin d'une histoire efficace et étudiée, on veut juste de la baston, et beaucoup si possible. Malgré tout, il y a des méchants, voilà, ils ont envahi l'univers, voilà, et vous devez les massacrer sur 5 planètes différentes. Bon, pas de quoi se secouer le nain pendant des heures. Lethal Xcess offre la possibilité intéressante de jouer à deux en même temps, sur le même écran, en collaboration étroite et franchement amicale. Les aliens vous foncent dessus sans interruption, tirent de tous les côtés, et vont même jusqu'à faire les kamikazes si cela peut vous réduire en bouillie. Certains d'entre eux, une fois réduts en poudre, laisseront des bonus derrière eux; il y a 6 armes normales, 4 armes spéciales et 7 bonus. Il n'est peut-être pas utile de tout détailler, mais on trouve l'équipement classique: bombes, lasers, missiles à têtes chercheuses, boucliers, vies supplémentaires, points, des tirs de toutes sortes, et même un malus qui affaiblit votre tir et diminue votre vitesse. Si vous additionnez les armes du même type, en ramassant plusieurs options laser par exemple, votre arme devient de plus en plus puissante, un laser, deux, trois, avec des directions de tirs de plus en plus efficaces. Chacun des 5 niveaux dispose de décors, d'ennemis et d'un boss de fin complètement différents. Des digitalisations vocales de qualité moyenne sont présentes dans le jeu, et s'active à chaque fois que vous ramassez une arme différente. Une voix annonce alors fièrement «shrrrLASERshrrr», ou «vrrrDRONEvrrrshrrrrvrrrrgrrrrdjjjj», le genre de gadget tellement fabuleux qu'on a envie de baisser le son. Heureusement, une musique différente pour chaque niveau accompagne vos massacres, avec des bruitages, en plus. C'est la joie.

Paf, tiens, les disquettes du jeu sont valables aussi bien sur ST et sur Amiga, si vous avez les deux, c'est toujours intéressant. Ca s'appelle du Dual Format. A noter encore qu'il y a trois niveaux de difficulté différents, que le tableau des scores est sauvé automatiquement et qu'on peut même l'imprimer. Signalons encore que la vie est merveilleuse, et que les gens sont très gentils quand il y a du soleil.



Amiga



Amiga

testé sur AMIGA par Seb

Une belle réalisation, il est vrai. Pas exceptionnelle, mais suffisamment réussie pour qu'on accroche au jeu, et qu'on ait envie de découvrir les autres niveaux. Les graphismes sont intéressants, parfois très réussis, surtout les décors de fond. Les sprites bougent bien, assez rapidement, et ils sont vraiment très nombreux simultanément à l'écran, jusqu'à 150.

Le son est réussi, avec ses 8 morceaux différents, ses bruitages, et sa musique d'intro et de fin en 7 voix.

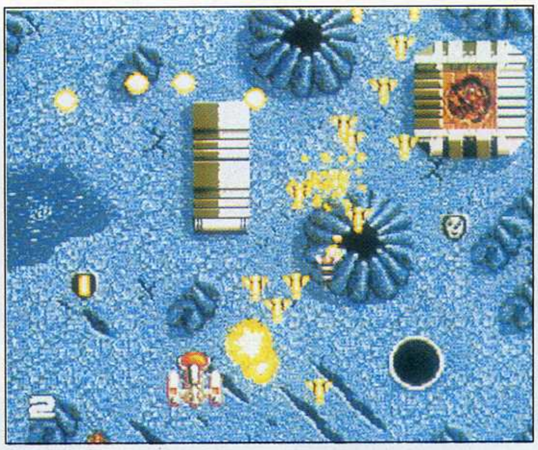
Le scrolling dépasse les tailles habituelles dans le genre, 250 lignes d'écrans qui se déplacent, pas mal du tout. Déjà intéressant tout seul, Lethal Xcess dispose en plus de l'option à deux joueurs qui le rend presque génial.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**16**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**16**

86%

Disponible sur Amiga et ST.

L'injustice, chez nous, en Amérique, c'est d'entendre dire que ce sont les Noirs qui ont inventé le jazz. On leur a quand même donné un sacré coup de main, ça n'aurait jamais marché chez eux.



ST



testé sur ST par Seb

Oh, ça, c'est du vrai shoot'em-up, du méchant, du qui tire tout le temps et qui efface une quantité considérable d'aliens des cartes de l'univers. Les graphismes sont réussis, pas exceptionnels, mais agréables, les sons, les musiques aussi, d'ailleurs.

Lethal Xcess reconnait la présence d'un STE, parce qu'il n'est pas fier, et comme il est généreux, il offre du son DMA et un scroll hardware géré par le blitter. C'est rare, hurlons donc de joie. Le scrolling prend une très grande partie de l'écran, 260 lignes, carrément. Si je ne m'abuse, c'est le plus gros scrolling rencontré dans un jeu commercialisé.

En tout cas, il est de bonne taille.

Une bonne illustration du thème shoot-shoot-kill-kill les Aliens qui descendent du ciel, avec des tonnes d'options amusantes, surtout à deux joueurs en même temps.

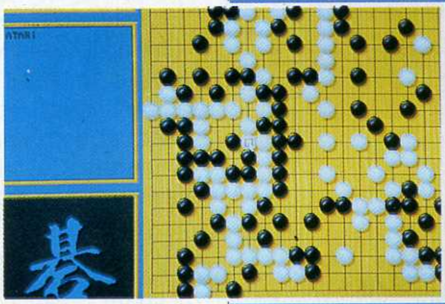
GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	15	MANIABILITE	15

86%

GO SIMULATION

Ce jeu millénaire, qui fait partie intégrante de la culture japonaise, est d'une simplicité redoutable en ce qui concerne ses règles. Les comprendre prend environ une minute, cas particuliers inclus. Ensuite, ça permet de consacrer sa vie entière à essayer de comprendre pourquoi un concept aussi simple débouche sur des situations d'une complexité machiavélique, mêlant stratégie, tactique et style, la victoire n'étant pas forcément signe de force dans ce jeu. En gros, le jeu consiste à créer des territoires au moyen de pierres liées entre elles par au moins un côté. Accessoirement, il s'agit aussi de prendre des pierres à l'adversaire en les faisant prisonnières. Une pierre non entourée dispose de quatre libertés; si l'adversaire pose une pierre à coté, elle n'en a plus que 3. Naturellement, celle de l'adversaire aussi. Qui prend, qui est pris, voila toute la difficulté.

Au risque de paraître trivial, voici l'un des grands avantages du Go sur micro: en fin de partie, le logiciel analyse exactement la situation et la corvée du décompte des points est automatique. L'autre avantage est naturellement de disposer à tout instant d'un partenaire prêt a jouer, ce qui n'est pas évident sous nos latitudes, d'autant plus que Go Simulation joue bien et de façon très constante, ce qui n'est pas le cas du seul autre logiciel de Go existant sur le marché (Go, chez Oxford Software), très agressif en ouverture.



testé sur PC par Moulinex

Au Go, la beauté compte beaucoup; aussi c'est avec plaisir qu'on découvre un graphisme très soigné dans ce jeu. En revanche, le son qui se réduit a un "blip" est une catastrophe, surtout lorsque l'on sait que l'épaisseur du véritable goban est calculée pour que les pierres fassent un bruit harmonieux lorsqu'on les pose. En ce qui concerne les commandes, rien à redire puisque la souris est gérée. Bref, voila un logiciel à conseiller à tous ceux qui souhaitent commencer à jouer au Go, d'autant que le mode d'emploi en français est très complet.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME VGA	17	SON PC POURRI	0
ANIMATION	-	MANIABILITE	18
NOTICE VF	20	TAILLE	1,5 Mo

95%

Disponible sur PC.

AGONY

Découvrez le secret de l'énergie cosmique avec Psygnosis



Ce jeu extrêmement basé sur le visuel et sur les graphismes nous vient encore de ces programmeurs belges qui avaient déjà réalisé Unreal, et, très rapidement, on peut voir des similitudes entre ces deux jeux. Unreal proposait des graphismes de grande qualité, avec de superbes animations et des scrollings différentiels. Le jeu en lui-même n'était qu'un Explose-les- Donc où il fallait foncer droit devant, horizontalement, ou verticalement.

Agony est vraiment une progression dans le même thème. Le jeu est encore plus beau, avec des techniques plus perfectionnées qui permettent des scrollings dans trois directions, et jusqu'à 20 sprites à l'écran sans le moindre ralentissement.

Un jour, le Grand Maître Acanthropsis a voulu tester ses apprentis, Alesete et Mentor, pour voir lequel des deux méritait de connaître le Secret de l'Energie Cosmique. Alesete et Mentor avaient tous deux une tâche à accomplir: l'un a réussi, l'autre non.

Alesete, qui a réussi, doit maintenant traverser le pays pour découvrir le Secret; malheureusement, Mentor, mauvais perdant qu'il est, a lancé des milliers de monstres sur sa route pour stopper son rival.

Agony nous offre 6 levels, énormes et difficiles à terminer. Vous avez l'apparence d'un hibou, qui ressemble énormément au hibou du logo de Psygnosis, justement. Mon Dieu, parfois, comme les coïncidences sont incroyables. Le jeu ne demande qu'une chose: avancer droit devant en tirant sans arrêt, mais il y a tellement d'ennemis à éliminer, et tant d'objets et de bonus à ramasser, que vous n'aurez pas une seconde pour admirer tranquillement les superbes graphismes de ce jeu.

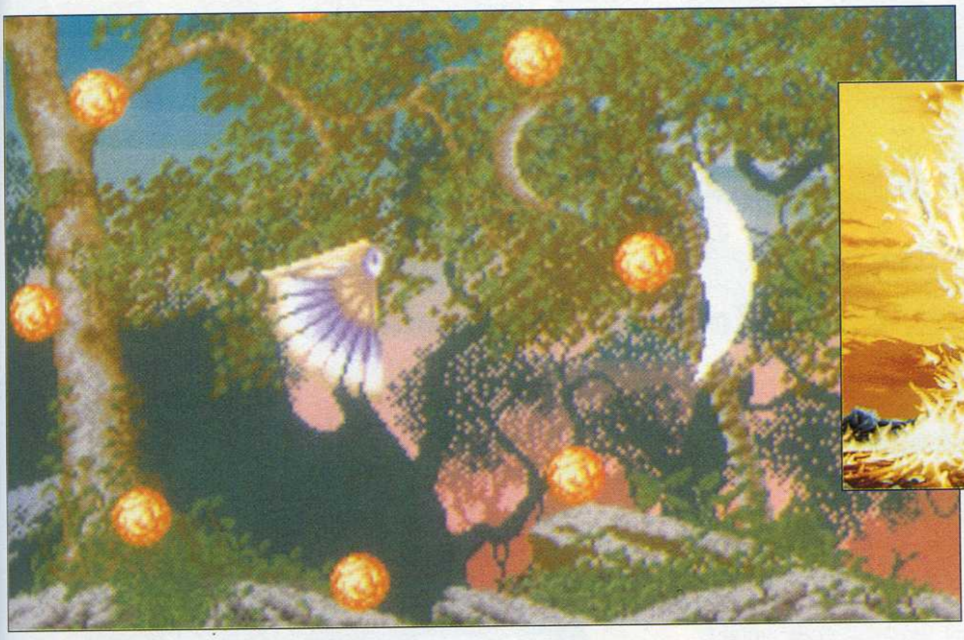
Le niveau un vous place dans un décor de bord de mer, et votre première mission consiste à récupérer un maximum d'options, tout en évitant les poissons sauteurs et les monstres volants. Les bonus vous aident à détruire les monstres qui viennent vous embêter, vous pouvez changer d'arme, à l'aide d'un petit menu, quand vous avez ramassé trois options.

Se faire descendre est très facile, mais avec un peu de pratique et d'apprentissage des mouvements de vos ennemis, vous devriez progresser de belle façon. Le jeu est de plus en plus speed et difficile, et alors que vous arriverez au niveau 2, vous devriez sentir une douleur persistante dans le doigt qui vous sert à appuyer sur le bouton de feu.

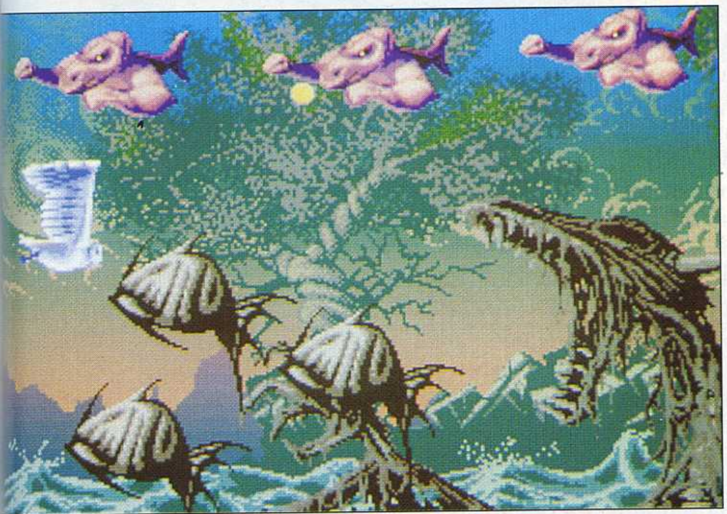
Une option très intéressante à ramasser, quand vous disposez de toutes les armes: l'agrandisseur, qui permet de ne plus tirer de ridicules petites boules de feu, mais des sacrés maousses qui zigouille vos ennemis dès qu'ils approchent un peu trop près. Le seul problème est que lorsque vous perdez une vie, vous perdez aussi toutes vos options.

Une technique efficace consiste à conserver toutes vos armes limitées pour le boss de fin de niveau qui a souvent besoin de tirs incessants et très puissants pour daigner mourir et disparaître. Quelques sorts magiques sont essentiels, vous devrez donc faire très attention à ne pas manquer les quelques parchemins et potions magiques qui sont disséminés dans les différents niveaux. Les créatures apparaissent tout de suite à l'écran, et vous tirent dessus avec une haine impressionnante. Vous ne devez pas seulement détruire vos ennemis, mais aussi leurs tirs, leurs missiles et décharges fournies.

Passez la forêt, et vous entrerez dans Marshland, où les boules tournantes sont une sacrée vacheté de sale menace pour votre santé. Utilisez votre bouclier d'invisibilité, qui ne dure malheureusement que 15 secondes, pour vous sortir des situations particulièrement difficiles. Les plantes s'animent et commencent à vivre, les arbres bougent, et toutes ces scènes interactives rendent le challenge encore plus difficile. Attention, les crânes commencent à vous tourner autour, ils se marrent bien, la mort vous lèche le coin de l'oreille, dans la joie.







testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Les spécifications techniques du jeu sont impressionnantes, avec 64 couleurs simultanément à l'écran, et chaque level long d'environ 30 écrans, ce qui nous fait un gentil total de 180.

Les musiques et les effets sonores apportent énormément à vos combats, ils accompagnent tout cela avec une classe certaine. Il est vrai qu'Agony n'apporte pas énormément de choses nouvelles au niveau du concept, du scénario et de l'idée générale, mais la réalisation technique étant vraiment excellente, on ne fera pas trop de reproches. Soyons beau joueur.

Les graphismes sont tellement beaux, qu'on a envie de continuer à jouer, on a envie de progresser pour voir ce qui va apparaître de nouveau et de superbe. Une motivation bien menée.

Le jeu est un peu répétitif au bout d'un moment, mais c'est là le mal assez classique des shoot-em-ups, et les fans sont habitués et n'en tiennent pas trop compte. A croire qu'ils apprécient aussi ces répétitions, comme des amateurs des musiques de Philipp Glass ou de Wim Mertens.

GRAPHISME	18	ANIMATION	18
SON	18	MANIABILITE	18

90%

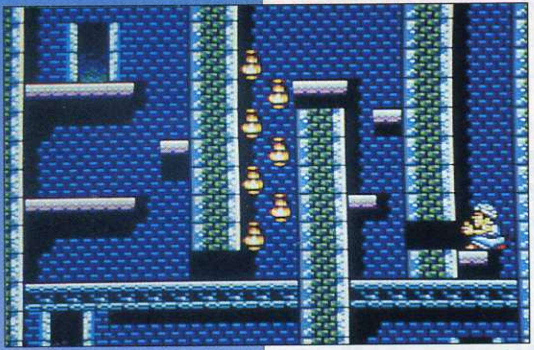
MOKTAR

Proverbe: Dans les poursuites de Zoubida, les Moktar de Titus sont rois.





Moktar, que ses amis appellent aussi Jojo-le-dragueur, essaie de se monter un plan béton avec Zoubida depuis pas mal de semaines maintenant. Ce soir, s'il fonce sur le périph' avec un sourire qui lui relie les deux oreilles, c'est parce que Zoubida a enfin accepté une de ses invitations insistantes. Ce soir, il l'emmène au bal à Barbès. Roule, fonce et trace la route sur ton scooter jaune, Moktar, tu es déjà en retard. En fait, grande déception, en arrivant devant l'immeuble de la Zoubida, Moktar, dépité, aura la tristesse de constater que la mère de sa dulcinée a envoyé sa fille à Marrakech. La raison est simple, la maman ne peut pas sentir Moktar, et elle n'a trouvé que ce moyen pour protéger sa fille. Méchante galère en perspective pour notre ami aux oreilles plus trop reliées maintenant.



Mais Moktar repart aussitôt, il a décidé qu'il irait jusqu'à Marrakech, pour kidnapper l'amour du moment qu'il croit bien être l'amour de sa vie. La Zoubida aussi a bien l'intention de rejoindre Moktar, et elle a réussi à s'échapper de la maison familliale, placée sous la surveillance cerbère de sa mère. Malheureusement, paf, voilà qu'elle se fait enlever par les affreux bandits au service du Shah d'Or. Raison de plus pour Moktar de foncer encore plus vite pour aller la délivrer; les hommes du Shah d'Or ne sont pas réputés pour être de gentils châtons.

Moktar devra traverser de très nombreux tableaux, il devra résoudre des tonnes d'énigmes, éviter des pièges, assommer des ennemis de toutes sortes, et aller toujours plus vite pour passer à l'étape suivante. Son long périple lui fera traverser Paris, les égoûts, le métro, le désert, une ville de sable, une ville souterraine, tout un tas de lieux en fait. Sur son chemin, il trouvera des tonnes d'objets, qu'il pourra ramasser, porter, empiler, lancer sur ses ennemis pour les faire disparaître, leurs lâcher dessus, ou encore rebondir dessus pour atteindre des bonus un peu difficiles à attraper. Certains objets sont plus intéressants, comme la boule de bowling qui traverse tout l'écran et peut détruire plusieurs ennemis, les coffres forts ou les enclumes qui, lâchés de haut, peuvent traverser le sol, les balles qui permettent de sauter et de rebondir très haut..

Moktar n'évoluera pas toujours à pied, il trouvera aussi un tapis volant, un skate-board, ou même son scooter.

on, ne trainons plus, le bal de Barbès n'est dans pas si longtemps, et Moktar a de la route à faire.

testé sur CPC par Seb

Après la première déception due aux très nombreux ralentissements du jeu, et aux sprites qui clignotent, le joueur daignera s'attarder sur les côtés positifs de Moktar sur CPC. D'abord, le jeu est en couleur, et c'est très rare depuis quelques mois. D'autre part, l'écran de jeu est de bonne taille, adieu le format timbre poste que de nombreuses boites d'édition nous réservaient. Et, d'autre part, Moktar dispose d'un intérêt super béton. Les niveaux sont très grands, les ennemis très nombreux et d'une grande variété, et Moktar a une grande durée de vie tant les difficultés sont nombreuses.

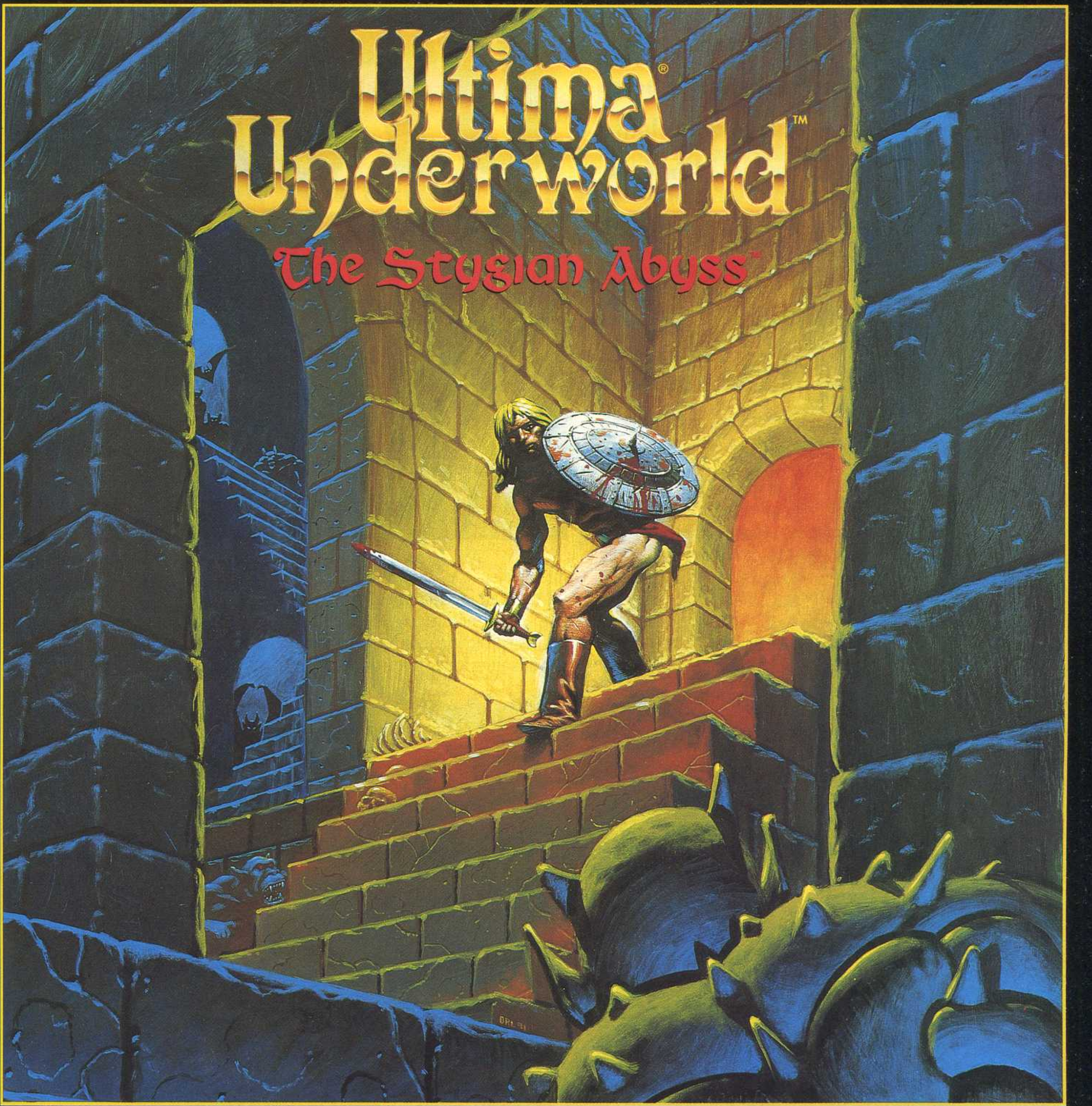
Des musiques accompagnent toutes vos actions, certaines sont très réussies, et toutes sont agréables.

Moktar est un bon jeu, qui plaira énormément aux joueurs qui sauront fermer les yeux sur des petites imperfections, somme toute assez justifiées quand on voit tout ce qu'il y a dans cette version.

GRAPHISME	17	SON	15
ANIMATION	12	MANIABILITE	14

90%

tests



Un veritable jeu du type dongeon master en 3D, une formidable aventure-action imaginaire, en un mot, le premier spectacle interactif permanent!!

Vous n'avez jamais besoin de vous arrêter de marcher, de nager, de bondir ou de combattre dans ce jeu doté d'une réalité virtuelle REVOLUTIONAIRE.

Chacun des murs, des précipices, des ponts, des objects et des personnages est minutieusement modelé dans un espace 3D.

Regardez en face de vous, en bas, en haut, découvrez les indices vous permettant de résoudre les énigmes et de combattre les monstres redoutables!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss est un jeu de rôle et d'action STU PE FIANT.

Il faut le voir pour le croire!!





Les images apparaissant à l'écran peuvent varier.

ORIGIN™
We create worlds™

Distributed by
MINDSCAPE INTERNATIONAL

For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 831 761

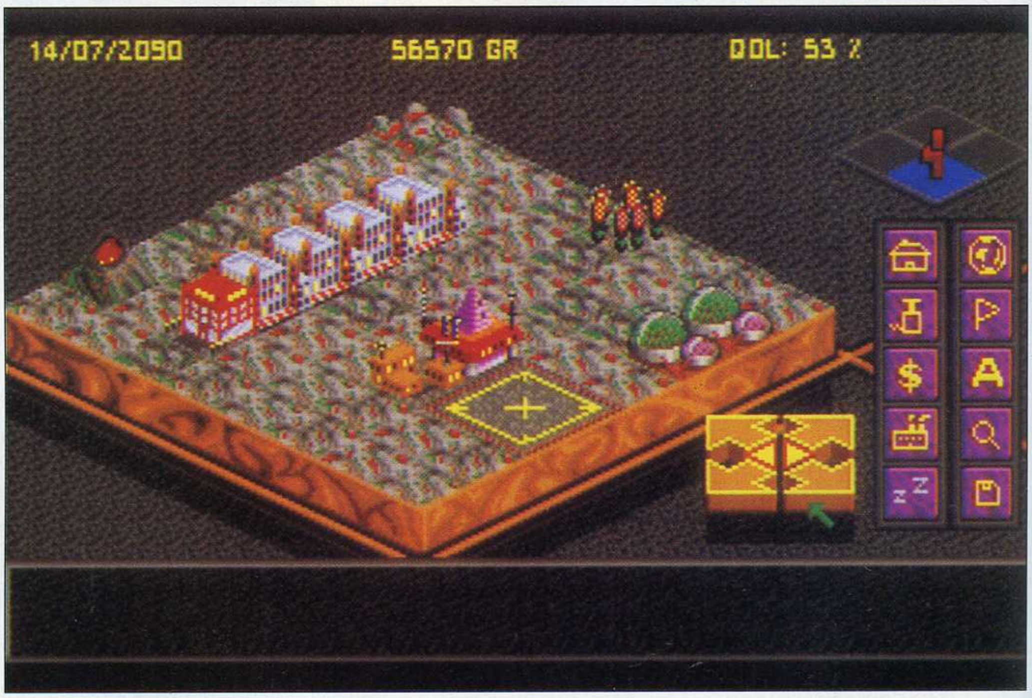
Après Utopia le jeu, Gremlin revient avec un data disque qui relance l'intérêt.

UTOPIA





Toujours aussi intéressant, Utopia va, je le sens, subir un regain d'intérêt avec ce data disque qui rajoute 10 nouveaux mondes. De plus, ces mondes étant naturellement habités, c'est 10 nouvelles races d'Aliens que vous allez rencontrer (et certaines ne sont pas commodes, je vous le promets). Forcément, comme ces gens-là ne sont pas tout-à-fait comme ceux que vous fréquentiez dans le premier jeu, vous allez devoir subir tôt où tard l'attaque de types hyper équipés de 10 nouveaux véhicules. De plus, la profondeur du jeu a été revue et vous aurez à faire face à de nouveaux types de problèmes (famine, régression, manque de compétitivité des industries). Bref, c'est pareil mais comme ce pareil est nouveau, c'est presque différent. Je me comprends.



testé sur AMIGA par Moulinex

Bon, comme il s'agit d'un data disque, la technique est strictement la même: les couleurs sont toujours aussi pimpantes, l'animation toujours aussi, euh, animée (ni rapide ni lente) et les commandes ergonomiques dès qu'on s'est habitué aux icônes. Mais comme vous possédez déjà Utopia "le jeu", indispensable pour profiter de ce data disque, le problème ne se pose pas.

GRAPHISME	16	SON	14
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16
NOTICE VF	15		

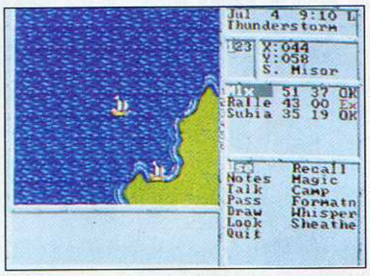
92%

Disponible sur AMIGA et ST.

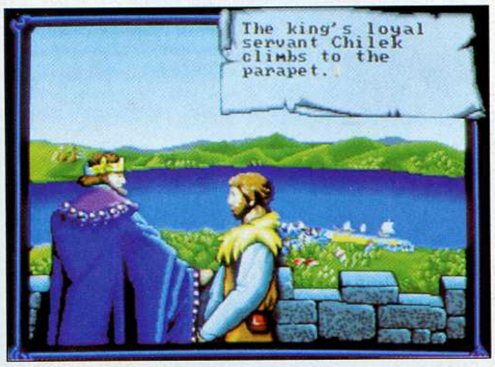
MAGIC CANDLE II

La bougie magique de Mindcraft se rallume pour la seconde fois. La flamme est toujours aussi vacillante et en plus, ça fume...

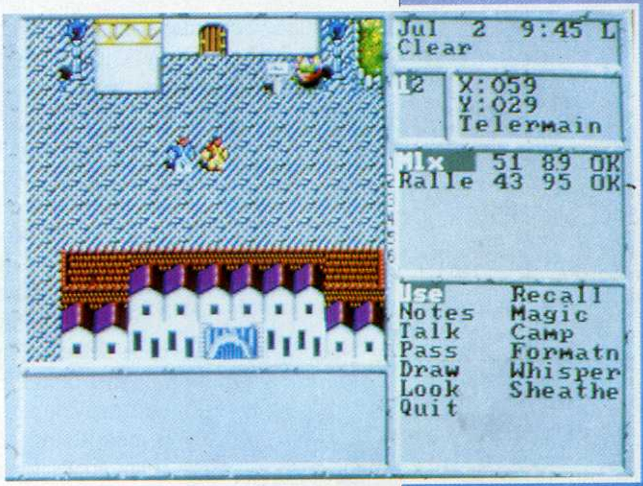
Ca se passe dans le royaume de Gortex où un héros débarqué d'un bateau, va devoir, pour la deuxième fois, zoner dans le pays afin de repousser le mal et, puisqu'on y est, amasser un petit pécule. Dans le volume 1, on se rappelle que le temps était géré et que les monstres se promenaient dans la ville dès la nuit tombée. Ici, rien de tel, aussi faudra-t-il aller soi-même dans des souterrains afin de trouver monstres et obscurité. A ce moment du récit, le lecteur un peu éveillé doit commencer à sentir à mon ton acerbe qu'un truc à l'air de me froisser, voire chiffonner. Ben oui, ça me chiffonne que ce logiciel, agréable au demeurant -et pour cause- ressemble comme deux gouttes d'eau au célèbre Ultima. On va me dire que les bonnes idées et patati et patata et que d'ailleurs, un simulateur de vol ressemble à un autre et que sais-je encore. Attendez, laissez-moi argumenter. Quand je dis que ça ressemble à Ultima, ça veut dire, d'une part que ça y ressemble BEAUCOUP trop; d'autre part que ce n'est pas du dernier que les concepteurs se sont inspirés. Alors forcément, le type qui achète ça en 92 risque d'être un peu déçu lorsqu'il va se retrouver devant un jeu semblant dater de 88 (1988, faut pas exagérer non plus). C'est donc parti pour une balade dans la ville, à la recherche de renseignements qu'on obtient en interrogeant les personnages de rencontre, en leur demandant des éclaircissements sur les mots mis en évidence d'un beau rouge dans la petite phrase qu'ils ont daigné balancer après notre aimable boujour (Ultima 1). Ca continue dans un château où, après avoir parlé au roi, on rencontre des tas de potes qu'il est possible d'enrôler. Non non, le roi n'est pas Lord Brittish et l'un des 7 membres de votre équipe ne s'appelle pas Iolo. Ensuite, direction la nature et nous voilà partis de ville en ville, comme Kiri le Clown, la roulotte en moins. A ce moment, on risque de commencer à se perdre. Pas de panique, on peut faire apparaître une carte à l'aide du sort "map". Incroyable! afin de lancer ce sort, on doit disposer d'une perle (Ultima IV). Finalement, la seule bonne idée de tout cela, c'est qu'on fait travailler le ou les personnages de l'équipe afin qu'ils apprennent de nouvelles choses. Bref, si vous ne connaissez pas Ultima (les premiers volets) ou si vous souhaitez redonner vie à vos personnages de Magic Candle 1 qu'il est possible d'importer ici, ou encore si vous ne supportez pas les JdR de type Underworld (ceux qui sont beaux, intéressants et novateurs) vous pourrez passer un moment agréable avec Magic Candle 2. Sinon, laissez tomber.



Vous pourrez, moyennant espèces sonnantes et trébuchantes, prendre le bateau pour passer sur une autre île que celle de départ. Ca, c'est plutôt positif, la plupart des jeux étant bien souvent étriqués à ce niveau.



En début de partie, un bel écran permet de prendre connaissance de la mission. Oups! La quête à accomplir.



Dans la ville, les déplacements se font sur cette vue, genre 3D projeté à plat. Ou 2D avec élévation. C'est un peu bâtard, quoi.

testé sur PC par Moulinex

Des progrès ont été faits depuis le premier volet mais il faut tout de même remarquer que la flamme ne monte pas très haut: graphisme mignon mais sommaire, animations lentes et saccadées. Seul gros changement, le son est parfois issu de digitalisations. En ce qui concerne l'ergonomie, on est ici au royaume du clavier. Heureusement, les commandes sont assez claires et l'on s'habitue très vite aux différents ordres. N'empêche, comparé à d'autres logiciels du genre, Ultima au hasard, Magic Candle semble dépassé. Puisque je parle d'Ultima, disons que Magic est équivalent à Ultima IV. L'éditeur aurait dû s'inspirer des caractéristiques techniques du hit de Lord British au lieu de repiquer çà et là quelques idées de scénario. Grrr !

GRAPHISME EGA	15	SON BLASTER PRO	15
ANIMATION	13	DIFFICULTE	17
NOTICE VO	14	TAILLE	

78%

Disponible sur PC.

SPACE CRUSADE



Après avoir déplacé des sorciers et des barbares, Gremlin décide de faire bouger des Aliens et des Gros Tueurs.

Maintenant que les sauts à travers l'hyper-espace sont monnaie courante, les derniers aventuriers s'ennuient. Il n'existe pas une région de l'univers que les rois du bond d'étoile en étoile n'aient visité, les sensations fortes leur font cruellement défaut. Il est loin le temps où ils débarquaient sur des planètes encore inconnues, armés jusqu'aux dents, accueillis par des êtres pacifiques aux yeux grand ouverts, il est loin le temps où ils massacraient des planètes entières.



Parfois, des vaisseaux réapparaissent du fin fond de l'univers. Oublié depuis des siècles, leur équipage a disparu depuis longtemps, mais il n'est pas rare de le voir remplacé par d'autres occupants, beaucoup plus indésirables: des Aliens.

Il faut alors intervenir, et c'est là qu'on fait appel à nos aventuriers las de la vie, enfin ils retrouvent l'action, on les appelle maintenant les Space Marines.

Space Crusade propose de vous mettre à la tête d'un commando de 5 Space Marines, à travers de nombreuses missions. Au départ, vous pouvez choisir l'équipement de chacun de vos hommes, ainsi que les techniques stratégiques de base. Ensuite, vous vous retrouvez directement dans le sas d'entrée du vaisseau fantôme, du Space Hulk comme on l'appelle.

Le jeu dispose de deux représentations, au choix. une vue de dessus qui vous permet de diriger tous vos hommes, voir d'où viennent vos ennemis, préparer des attaques ou des défenses. Une autre en 3D, beaucoup agréable et jolie, mais qui n'est guère utilisable que pour les combats, pour les personnages, se frapper et se tirer dessus.

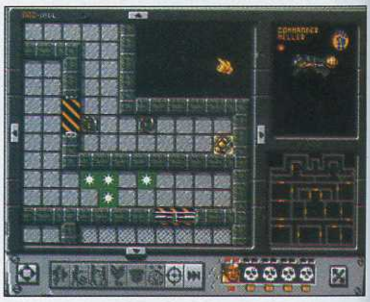
Une partie est divisée en différents tours de jeu, faisant succéder les actions des Space Marines et des Aliens. Le joueur peut, pour chacun de ses cinq hommes, ordonner un déplacement, en cliquant sur le personnage puis sur sa destination sur la carte, le faire tirer sur un ennemi, le faire combattre, ou utiliser un équipement spécial dont il dispose, comme un radar par exemple. Une fois que les 5 Space Marines ont fait



leurs coups, c'est au tour des Aliens dirigés par l'ordinateur, et ainsi de suite pendant un certain nombre de tours, ou jusqu'à disparition de l'un des deux camps.

Les Aliens sont de plusieurs formes, ils sont plus ou moins dangereux, et si certains d'entre eux ne sont que de sombres abrutis et foncent droit devant, d'autres tentent de vous prendre à revers ou de tous les côtés en même temps.

Entièrement stratégique, Space Crusade est une sorte de petit wargame très simpliste, mais très agréable à utiliser.



testé sur AMIGA par Seb

Ce n'est pas avec ce genre de jeux que les programmeurs peuvent s'amuser comme des fous et faire preuve de leur très grand talent technique. Malgré tout, Space Crusade n'a pas de reproche à subir. La représentation des sprites en 3D est très réussie, avec une excellente gestion des différents plans où se placent les objets et les personnages. L'intérêt du jeu, pour ceux qui sont bien sûr déjà un peu attirés par ce genre de jeu plutôt axés sur la stratégie, est excellent. Et Space Crusade est atrocement simple à utiliser.

Dans la même catégorie qu'Hero Quest, mais, à mon goût, avec beaucoup plus d'ambiance et d'atmosphère, Space Crusade est un jeu prenant et amusant.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**14**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**16**

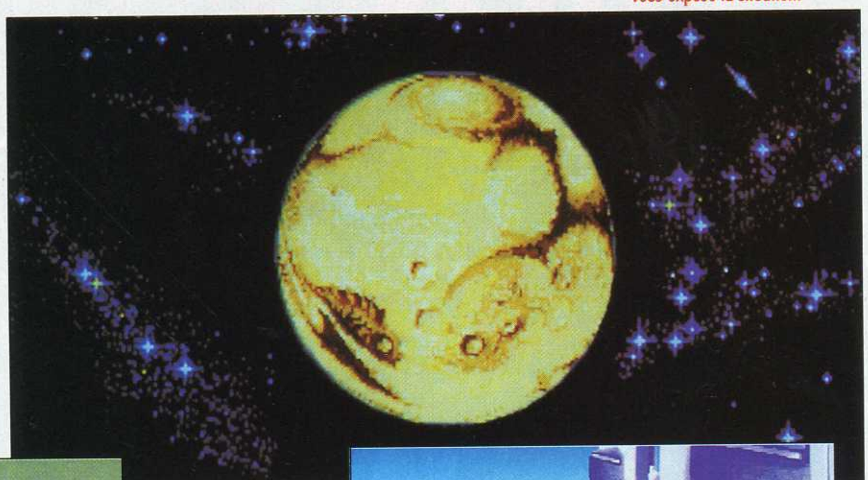
86%

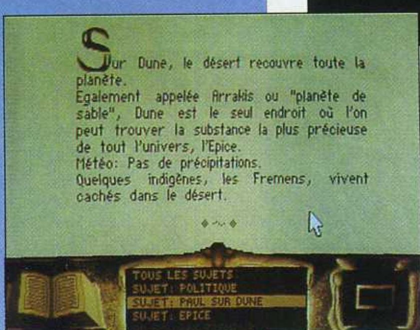
tests

DUNE

Le roman culte de Frank Herbert ne pouvait être transposé que par un label culte. C'est chose faite avec Cryo pour Virgin.

Une superbe présentation vous expose la situation.





A tout moment, il est possible de consulter ce livre dont les pages tournent avec un merveilleux bruissement.
En cliquant sur différents champs, on obtient alors des informations sur la politique, les habitants, etc. Au fur et à mesure de votre progression, il se complète.



L'ornithoptère -ou Orni- est un engin à ailes mobiles qui vous permettra de vous déplacer rapidement sur la planète.

Paul et ses parents arrivent sur la planète Arrakis, un désert de sable qui lui vaut le nom de "Dune". Désert ? pas vraiment puisque cette planète est peuplée de Fremens, les hommes libres du désert, et parcourue par de gigantesques vers des sables dont les déjections produisent dans le sable des veines d'Epice. L'Epice, richesse de la planète permettant à ceux qui en consomment d'avoir la faculté de prédire l'avenir, voire de modifier le destin, est convoitée par la dynastie Harkonnen qui vit aussi sur Dune. Paul -que vous incarnez dans le jeu- va devoir éliminer les Harkonnens et pour cela gagner la confiance des Fremens et leur prouver qu'il est bien le Mahdi de la légende qui est sensé les libérer. Voilà en résumé, le but de ce merveilleux jeu qui passionnera autant ceux qui ont lu et relu le roman Dune que ceux qui ne le connaissent pas. Pour atteindre ce but, Paul va devoir visiter différents Sietchs -habitat des Fremens- disséminés dans le désert. Chaque rencontre avec un groupe permet de prendre connaissance de l'existence d'un autre groupe, aussi, d'informations en recoupements, on se promène dans une gigantesque arborescence. Suivant le même principe, les commandes apparaissent de façon progressive afin que le joueur ne soit pas noyé dès le début. Du coup, on découvre petit à petit les différents tenants et aboutissants de ce gigantesque scénario, ce qui contribue à renforcer le réalisme. Ya hya Cryo!

ALMANAK EN ASHRAF
(extraits sélectionnés des maisons nobles).



Dans le jeu, vous incarnez Paul Atreides, fils de dame Jessica et de Leto Atreides.



Egalement connu sous le nom de Duc Rouge, le Duc Leto Atreides a reçu Dune en fief.



Dame Jessica, votre mère, saura vous faire découvrir certains de vos pouvoirs.



Gurney est votre maître d'arme. Il guidera vos premiers pas sur Dune.



Duncan supervise rigoureusement les comptes d'exploitation de l'Epice.



L'empereur Padishah Shaddam IV au look très dalllinnnien.



Cette Fremen vous renseignera utilement mais quelle emmerdeuse !



Sorte de Spock local, c'est un Mantat formé à la logique par l'Imperium.



Sans son appui, vous ne pourrez rassembler assez d'hommes.



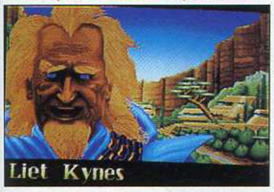
Vladimir Harkonnen, gouverneur planétaire (Baron-Siridar) est le chef de vos adversaires.



Ce neveu du Baron est lui aussi un adversaire redoutable.



Fille de Krynes, sa rencontre est déterminante pour la suite des opérations.



Krynes saura vous initier aux mystères de l'écologie.

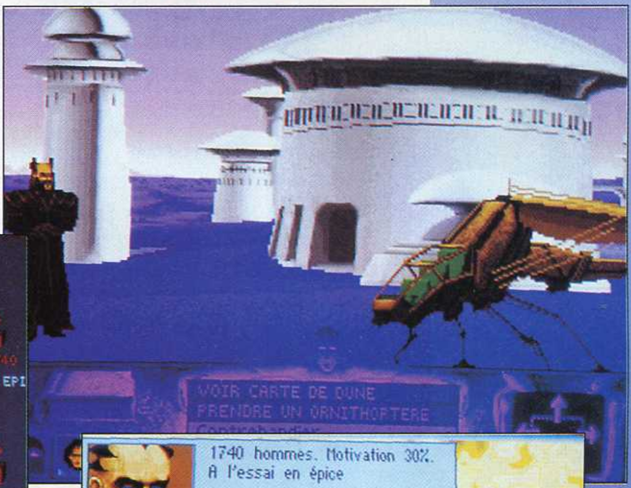


Lorsque la partie sera assez avancée, vous pourrez chevaucher (verer ?) les vers. Ce moyen de transport n'est pas repérable par l'ennemi et il galvanise les troupes de Fremens, déjà redoutables à la base.



Lorsque vous volez, vous pouvez sauter la séquence d'animation, très rapide et fluide. Sur la carte en haut à droite, s'affiche un marqueur symbolisant votre déplacement. Il est possible de tourner en cours de route mais ne volez pas trop près des lignes Harkonnen.

Pour acheter du matériel et des armes, vous devrez le troquer contre de l'Epice aux contrebandiers.



Ce globe qui peut tourner et sur lequel il est possible de zoomer, montre, en rouge, les fremens armées; en bleu, les chercheurs d'Epice et en vert (ici on ne le voit pas encore) les zones reboisées. De chaque côté, les histogrammes vous donnent des renseignements sur votre charisme, vos hommes, etc.





Vous pouvez demander aux Fremens de chercher de l'Epice mais parfois, ces derniers réclameront du matériel ou l'envoi de prospecteurs. L'Epice est la richesse d'arrakis mais sans hommes armés, vous ne pourrez attaquer le Baron. D'un autre côté, il faudra payer les contrebandiers. Les arbres, lorsqu'ils envahissent les points occupés par l'adversaire les font fuir mais les vers -qui produisent l'Epice- ne vivent pas dans les régions boisées. Bref, il faut trouver le bon équilibre .

testé sur PC par Moulinex

Ya! Ya! Yawm: Dune butler hal yawn. Kull wahad bi-lal kaifa (Ecoutez bien: Dune est enfin adapté sur micro. Je suis sidéré et toute autre explication est inutile). Bon ok, j'explique: le graphisme est superbe et les personnages disposent d'un jeu d'expressions qui évoluent pendant la partie. Les animations sont rapides et de plus, le programmeur a tiré partie des zoom; contrairement à certains jeux, les carrés des sprites en gros plan participent à la beauté de l'ensemble. Le son, qui accepte les cartes courantes, est de très bonne qualité et surtout, ces dernières "sonnent" comme un véritable synthétiseur. De plus, différents modes d'écoute sont prévus. Ainsi, il est possible d'écouter toute la bande son en mode random, comme sur un CD. Joie de la transition, figurez-vous justement que la musique du jeu Dune sortira très prochainement sur CD audio (label Venture chez Virgin Records) en version instrumentale. Joie de la transition (Le Retour), le CD ROM sur PC de Dune est prévu pour la rentrée. Des séquences du film pourront être visionnées et les textes seront lus par des acteurs (voix anglaise, textes français, anglais ou allemand à l'écran). Joie de la transition (La Revanche), on peut choisir aussi dans Dune sur disquette, la langue des textes. Enfin, grand bravo pour l'ergonomie car les commandes, souris ou clavier sont sans ambiguité (et le menu Install est convivial). Enfin, j'attire votre attention sur la taille du jeu: grâce à un algorithme de compactage hyper puissant, le logiciel est peu gourmand mais en réalité, attendez-vous à jouer une cinquantaine d'heures.

Bien qu'il ne soit pas obligatoire d'avoir lu le roman pour jouer à Dune, il serait dommage que vous passiez à côté d'un tel monument de la littérature SF. Vous pouvez le trouver chez Robert Laffont (les gros bouquins argentés) et en poche chez Press Pocket. Puisqu'il faut tout vous dire, sachez que les deux premiers volumes (qui correspondent grosso-modo au logiciel) portent la référence 5069 et 5070. Non, je n'ai pas l'adresse de la librairie la plus proche de chez vous.

GRAPHISME VGA	19	SON S.BLASTER PRO	19
ANIMATION	15	DIFFICULTE	16
NOTICE VF	-	TAILLE	2Mo

96%

Disponible sur PC, bientot sur Amiga et CD rom

MEGASTAR joystick

Storm fait ronfler son moteur avec Big Run, une adaptation du jeu d'arcade de Jaleco.

BIG RUN



Admirez un petit peu la taille des rochers. Leur affichage ne diminue en rien la vitesse de défilement, assez vertigineuse quand vous foncez à plein régime.

La course qui vous attend n'est pas des plus simples. Il serait même peu exagéré de dire que c'est l'une des plus éprouvanteq de la compétition mondiale. Le défi est simple: relier Tunis à Dakar, en six grandes étapes, sans lâcher le volant de votre monstre mécanique.

Les commandes aussi sont simples, vous pouvez accélérer en poussant le joystick, ralentir en le tirant vers vous, vous pouvez même tourner à l'aide de la gauche et de la droite, ce qui, finalement est vachement pratique quand on arrive à l'entrée d'un virage. Votre véhicule peut monter jusqu'à 270 Km/h, et ne dispose que de deux vitesses, que vous changez à l'aide du bouton de feu.

Avant chaque étape, une carte s'affiche et vous montre le terrain que vous allez parcourir en reliant deux grandes villes: Tunis, Tozeur, Tumu, Agadez, Bamako, St Louis et enfin Dakar. Certaines de ces étapes seront entrecoupées d'un checkpoint (Note du Correcteur Private Joke: et le "check-sound"?) où vous passerez une ligne d'arrivée intermédiaire, ce qui vous allouera de nouvelles précieuses secondes pour enfin arriver à la ville d'arrivée.

Votre vitesse est affichée en permanence, en bas de l'écran, avec la position du levier de vitesse. En haut à gauche, vous trouverez le compteur du temps qu'il vous reste pour avaler la route, votre score au milieu, et, à droite, votre position dans la course. Prêtez bien attention à cet indicateur, puisqu'il faut finir dans les trois premiers pour être qualifié pour l'étape suivante. Pour cela, vous devrez vous battre avec les sept autres concurrents.

Si vous n'avez pas réussi à boucler le parcours dans le temps imparti, ou si vous arrivez après le troisième, vous pouvez utiliser l'un des 3 continues qui vous sont offerts gracieusement par le directeur de la course.

Les décors sont sensiblement les mêmes pendant tout le rallye, avec quelques variations, tout de même, puisque vous passerez sur des ponts, ou en plein milieu des rivières quand il n'y en a pas (des ponts), vous slalomerez entre des rochers qui ont la crétine mauvaise idée de se trouver en plein milieu de la route. Vous lâcherez des nuages de fumée en fonçant sur les pistes de poussière, tout en évitant vos concurrents qui ont la fâcheuse tendance de tout faire pour vous empêcher de doubler.

Finir le plus haut possible dans le classement n'est pas un but uniquement prestigieux, cela vous permet de démarrer mieux placé que vos concurrents à l'étape suivante, ce qui est très intéressant puisque les débuts de courses sont souvent synonymes de chocs avec les autres, ce qui vous ralentit énormément.

Si vous n'avez pas peur de bouffer du sable, de foncer dans les rochers, de vous vautrer dans les panneaux de déviation, et de finir dernier et ridicule, vous pouvez prendre le volant de Big Run. Vous pouvez.



Avant chaque départ, la carte de la région que vous allez parcourir s'affiche. Vous pouvez déjà vous faire une idée des obstacles que vous allez rencontrer.

testé sur AMIGA par Seb

On pouvait s'y attendre, la réalisation technique de Big Run est sans reproche possible, l'éditeur Storm est coutumier du genre. Cela dit, le jeu est loin d'être extraordinairement renversant; c'est le thème qui veut ça, c'est l'original de Jaleco qui l'exige. Une course de bagnoles, dans le désert, en 6 étapes seulement, ça lasse assez vite.

Les défilements de sprites sont très rapides, et les sprites eux-mêmes atteignent des tailles tout à fait remarquables. La maniabilité du véhicule est excellente, celui-ci répond aussitôt à vos ordres par joystick interposé.

Les graphismes sont réussis, quoique peu variés: il n'y a que deux véhicules différents, le vôtre, bleu, et vos concurrents en rouge.

Les bruitages sont très bons eux aussi, bah ouais, désolé. Décidément, rien à reprocher...

GRAPHISME 15 — SON 15
ANIMATION 16 — MANIABILITE 16
80%
Disponible sur Amiga.

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP



BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités

THE TAKING OF BEVERLY HILLS

Les rues de Beverly cachent de sombres affaires, nous apprend Capstone.



On se déplace dans la ville à l'aide de cette vue étrange: le personnage est en 3D isométrique et le décor est en vue de haut. Dans le genre perspective faussée, je préfère les miniatures du moyen-âge.

Et revoilà le tac-tac-tac, des mitraillettes qui passent à l'attaque. Pas facile d'être flic dans une ville où la corruption ferait passer Chicago pour un village suisse; alors vous pensez bien qu'être dans la peau de deux flics est au moins doublement plus compliqué. C'est pourtant ce que propose The Taking of Beverly Hills, jeu d'aventure/arcade (plus aventure qu'arcade) tiré du film du même nom. Tout commence par l'accident d'un semi-remorque qui transporte du carburant menaçant de s'enflammer. Là, on se dit que Boomer, le flic que l'on doit diriger, a suffisamment à faire, et que la première mission est juste assez compliquée pour se mettre en jambe en attendant la suite. On aurait vraiment tort de se dire un truc pareil; outre qu'il n'est jamais bon de parler tout seul, comme dans tout film ricain digne de ce nom, les affaires s'entremêlent et s'entortillent en un inextricable nœud de vipères. En effet, dans le même temps, on apprend que des terroristes ont piqué les uniformes de la police, et que de faux cops se baladent dans la ville, l'arme au poing et la rage au cœur. Et la gâchette facile. Mais si.



Lorsqu'on dirige Boomer, Laura apparait dans une petite fenêtre et réciproquement (curieux non ?). En bas, un écran montre les divers objets que l'on transporte avec soi. Pour utiliser ou ramasser un objet, on utilise la souris.

Là, déjà, ça se complique et on attend la pub pour se remettre les idées en place, mais croyez-moi, c'est pire qu'on peut l'imaginer. En effet, Boomer, qui file depuis peu le parfait amour avec un autre flic (une nana, je vous rassure, ne pas confondre Beverly et San Francisco), va devoir la sortir des griffes du milliardaire Robert Masterson qui l'a enlevé.

Toutefois, et c'est là le côté amusant du jeu, vous pourrez, en cours de partie, passer de Boomer à Laura Sage et surtout communiquer à l'aide de la radio afin de libérer la belle.



Lorsqu'on s'approche d'un immeuble, la vue change, et quand le personnage se déplace, les immeubles scrollent tant bien que mal.

testé sur PC par Moulinex

Dommage, le jeu a beau être relativement esthétique, l'ensemble est lourdingue. Ainsi, l'installation du logiciel mérite le premier prix dans la catégorie "ce qu'il ne faut pas faire" et il est nécessaire de copier les fichiers "à la main" pour installer le jeu sur disque dur lorsque le lecteur 5.25 est en A (le logiciel est en Dual Pack, c'est-à-dire livré en standard au deux formats). Les commandes, qui se font à la souris, nécessitent pourtant que l'on utilise le clavier pour faire apparaître le curseur. On peut aussi jouer directement au clavier ou même utiliser le joystick. En ce qui concerne le son, pas de quoi pavoiser. Les sons, parfois digitalisés, sont de très mauvaise qualité et bien rares.

GRAPHISME VGA	15	SON BLASTER PRO	14
ANIMATION	14	DIFFICULTE	15
NOTICE VO	12	TAILLE	4 MO

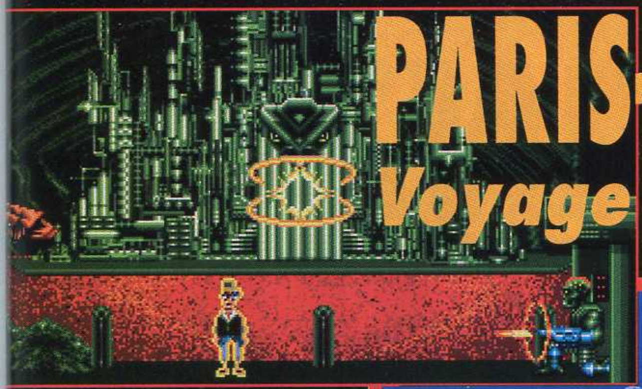
80%

Disponible sur PC.

tests

PARIS–PLANÈTE BARGON

Voyage au bout de l'angoisse...







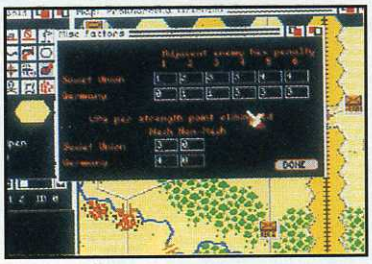




PANZER BATTLES

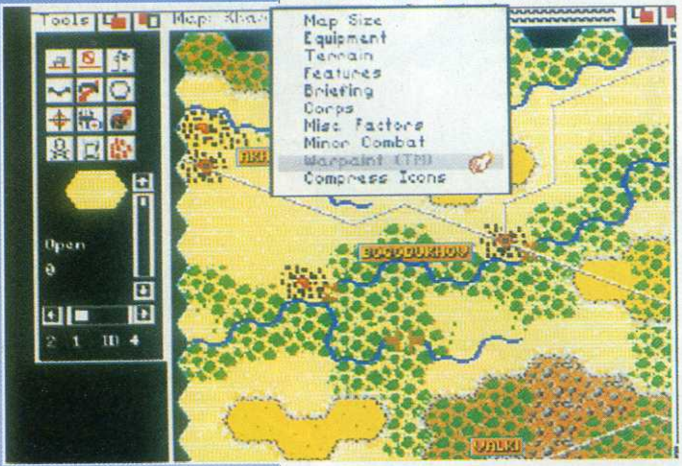
Des batailles à grand coup de chars à n'en plus finir avec ce wargame SSG.

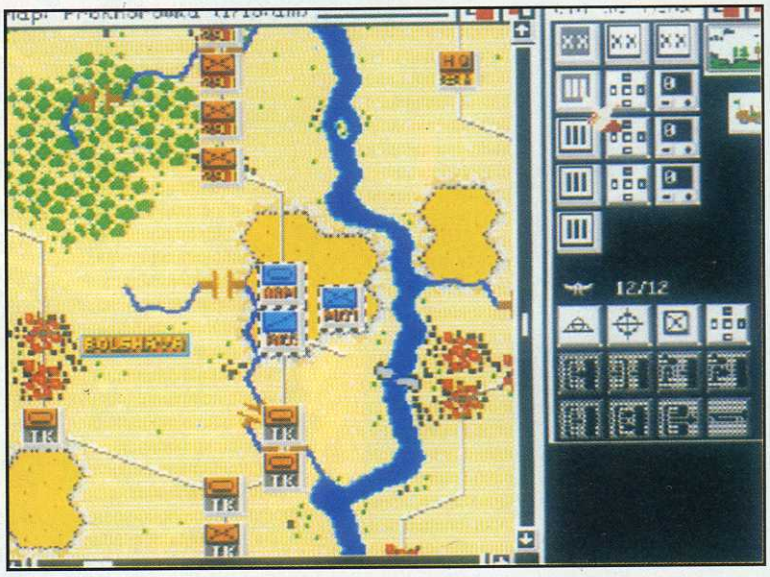
Les lecteurs les plus sagaces auront remarqué que le titre du jeu se compose des mots "Panzer" et "Battles". Panzer, ça veut dire qu'il y a des chars. Battles, ça veut naturellement dire "batailles" mais j'attire votre attention sur la présence du "s" de la fin. Eh oui, le jeu permet de disputer plusieurs scénarii et même beaucoup plus que cela, puisqu'une option Warplan permet de créer ses combats ou même de modifier ceux déjà présents sur le second disque. Au menu, six batailles, opposant chaque fois les Soviétiques et les Allemands: Minsk, où s'affrontèrent, le 27 juin 1941, les Allemands et 20 divisions soviétiques (3ème et 10ème division entourant la ville, elle-même occupée par la 13ème division, le reste des renforts arrivant en cours de jeu). Ce scénario, proche de l'opération en tenaille, est particulièrement difficile à gérer et, à moins d'empêcher les autres de rappliquer, vous aurez énormément de difficulté à tenir vos positions. La bataille, qui comporte deux variantes (c'est le cas de toutes), vous proposera, soit de désorganiser les communications de l'adversaire, soit de garder l'aviation soviétique en vie... pendant le premier jour! Pour chaque jour supplémentaire, vous aurez droit à un bonus. On vous propose aussi de "jouer"



Moscou (4 décembre 1941, temps pourri); Kharkov (12 mai 1942); Prokhorovka (12 juin 1943); Kanev (23 septembre 1943) et enfin Korsun (10 février 1944). En ce qui concerne le jeu en lui-même, pas grand chose à dire si ce n'est qu'on peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur et que les mouvements de troupes sont assez fins, les hommes et le matériel pouvant être déplacés par divisions entières ou régiment par régiment. La surprise est créée par la qualité de l'éditeur de bataille, qui permet de configurer soigneusement les forces des armées en présence et, plus fort encore, de dessiner ses cartes ainsi que les icônes représentant les armées. Même si vous ne créez pas de scénarios nouveaux, vous pourrez cependant profiter de ce plus pour customiser un jeu existant, les wargames étant souvent difficiles à apprécier en raison de la difficulté qu'on a à reconnaître ses armées des autres.

Bien que la représentation au sol utilise les hexagones bien connus des joueurs et des abeilles, seul le bord des objets revêtu célèbre forme, les grandes surfaces se contentant de points moins moches.





testé sur AMIGA par Moulinex

C'est graphiquement plutôt mieux fait que la moyenne des wargames et, bien que sans fioritures, c'est agréable. Côté commandes, nous sommes ici au royaume de l'îcone et du menu déroulant, ce qui fait plaisir, les produits Amiga n'utilisant pas toujours cet accessoire bien pratique. Encore plus rare, le jeu dispose même d'une option permettant de l'installer sur disque dur. Bref, voilà un honnête produit.

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	-	DIFFICULTE	16

88%

Disponible sur PC, Amiga et Macintosh. Notice VO : 13.

La civilisation, c'est le tracé, sur une carte, du chemin de fer qui va bientôt relier Denver et Salt Lake City, on n'a plus qu'à se retrousser les manches, ouaip', on vit dans un sacré beau pays!


ISHAR
LEGEND OF THE FORTRESS
• Décors intérieurs et extérieurs splendides
• Fabuleuse cité médiévale (commerces, auberges, maîtres d'armes...)
• Alchimie : création de potions magiques
• Utilisation inédite de la psychologie des personnages (trahisons, alliances, séductions...)
• Scénarii à solutions multiples
• Plus de 100.000 vues
• Manuel et logiciel en français
• 256 couleurs VGA
• 32 couleurs / ATARI/AMIGA
• LA NOUVELLE REFERENCE DE JDR
36.15 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - JEUX PRIMÉS
COMMANDES
APPRENTISSAGE DE SORTS
Silmarils
• PC & COMPATIBLES : VGA 256 COLOURS, EGA, CGA, AGC SOUND BLASTER, ADLIB
• ATARI ST & STE COLOUR & MONOCHROM
• AMIGA
• MACINTOSH MONOCHROM
SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

L'ABONNEMENT À JOYSTICK VOUS INTERESSE?

Vous tombez bien, car ici, c'est...

LA PAGE DE L'ABONNEMENT

ET DES JEUX GRATOS

ET DES MULTIPLES AVANTAGES



On se connaît, pas d'histoires, on ne va pas vous baratiner. Ici, c'est la page de l'abonnement. Alors c'est pas compliqué: soit l'abonnement ne vous intéresse pas, auquel cas vous pouvez aller lire une autre page, comme la 24, ou la 129, ou la 57; soit il vous intéresse, auquel cas... Ah zut, j'avais pas prévu que ça puisse vous intéresser. C'est pas grave, attendez, on va trouver un truc. Tiens, disons que si vous vous abonnez pour un an (onze numéros), on vous le fait à 220 francs, ça vous va? Ça vous fait 60 balles d'économie, pas mal. Mais si vous voulez, on peut trouver autre chose. Vous avez un micro? Alors tiens, on vous propose de payer le prix normal des onze numéros en kiosque, mais on vous donne un jeu en plus, que vous pouvez choisir entre Baby Jo, Blues Brothers et Prehistorik. Y a un inconvénient: faut payer les frais de port du jeu, et c'est 25 balles. Vous avez une console? Qu'est-ce que vous diriez d'un kit de nettoyage pour votre console? On a un modèle pour consoles de salon, et un pour consoles portables. Au choix. Là aussi, y a 25 balles de frais de port à rajouter.

Mais dans tous les cas, vous bénéficiez des avantages des abonnés de Joystick: 60 minutes de connection en 3614 sur le 3615 Joystick, et vos petites annonces sont prioritaires. On vous soigne, hein?

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

- Je veux juste un abonnement d'un an à 220 francs.
- Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 305 francs (frais de port compris).

Baby Jo ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7
Prehistorik ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2
Blues Brothers ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

- Je veux un abonnement et un kit de nettoyage: 305 francs aussi.

Et ma console, elle est ☐ Portable ☐ De salon

Pour avoir les 60 minutes de connexion, j'indique mon pseudo (qui doit exister sur le serveur):

....

Et puis emporté par l'élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander même sans s'abonner!). J'envoie 25 francs par exemplaire, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14
☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25

Nom:..Prénom:..

Adresse:...Ville:...

Code postal:..............................Tel:..Age:........................

Modèle d'ordinateur:...........................Modèle de console:...

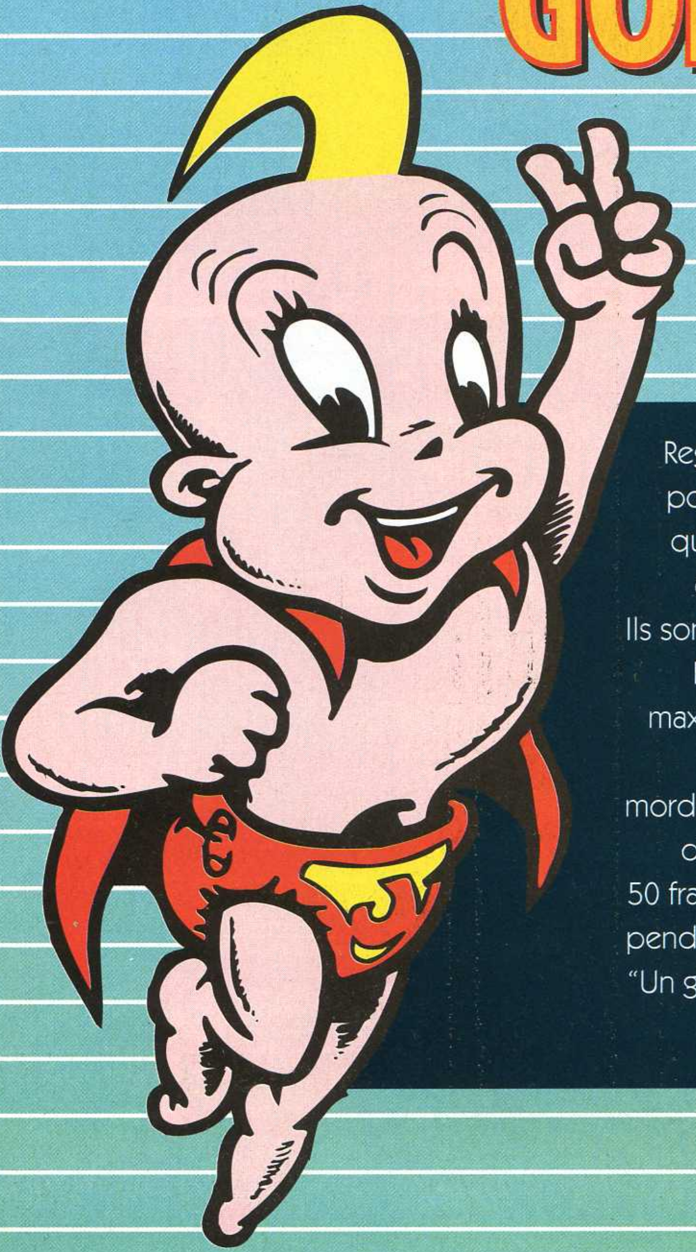
N'oubliez pas de joindre votre règlement!

Délai d'envoi du cadeau: 4 à 6 semaines.

LE MEGADOSSIER

BABY JO

GOING HOME

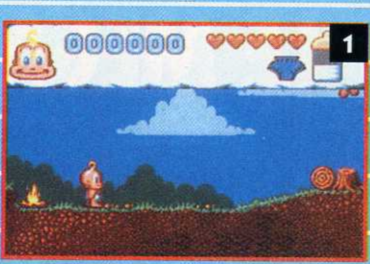


Regardez autour de vous. Observez vos contemporains. Vous vous rendrez compte d'une chose qu'on oublie trop facilement, dans notre société égoïste de consommation : les bébés existent. Ils sont de plus en plus nombreux et il faut les aider. Faites un geste. Et avec vous, nous ferons notre maximum pour que les bébés puissent vivre à nos côtés, sans s'inquiéter des dangers que la vie morderne leur réserve. Avec 10 francs, vous pouvez donner du lait à un bébé pendant quinze jours. 50 francs suffisent à changer les couches d'un bébé pendant un mois. Adressez vos dons à l'association "Un geste pour un bébé", 19 rue de du crie qui tue, 66542 Marmot sur Nain. Merci d'avance.

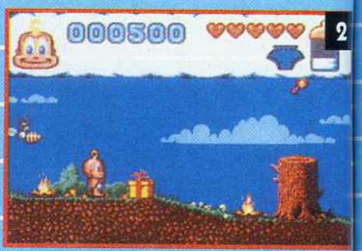


Baby Jo
Niveau 1

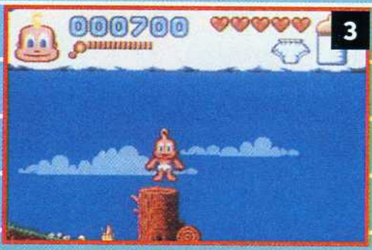
Les premiers dangers sont écologiques puisqu'ils se résument à quelques rondins de bois roulants et des feux de camps (j'ai attendu Hugues Aufray, il n'est jamais venu. Continuez, donc.) (photo 1). Une arme à ne pas laisser passer : le hochet. Il se trouve au-dessus de la souche et vu que vous êtes franchement nabot, il vous faudra attendre qu'un rondin se place à ses racines pour l'escalader (photos 2 et 3). En attendant sous le premier arbre, vous pourrez récolter un bon paquet de bonus (photo 5). N'y restez pas trop longtemps, des poids de dix kilos suivent les fruits. Arrivé devant la première boîte-surprise, attendez que le diablotin fasse son numéro, puis passez par dessus lorsqu'il disparaît (photo 6). Juste en-dessous se trouve un hochet. Au bout du chemin il y a un passage secret. Pour le voir apparaître, il suffit de jeter un hochet contre la terre (photo 7 et 8). Miracle joie et bonheur confondus, vous pourrez allez jusqu'au fond pour remplir votre biberon d'un bon lait réparateur (c'est du demi-écrémé, votre ligne ne craint rien) qui vous rendra invincible quelques instants. En montant sur le champignon et en attrapant le ballon rouge, vous monterez d'un étage (photo 9). Courez ensuite à droite jusqu'à l'arbre géant, dans lequel vous devrez grimper de branche en branche. Des bonus sont à prendre, ainsi qu'un biberon au sommet (photo 10). De retour sur la terre, vous rencontrerez un sympathique canard (photo 11). Juste derrière se trouve un arbre qui pourra vous emmener sur les nuages, il y a plein de bonus. Quelques rondins, tulipes et feux de bois plus loin (toujours pas de nouvelles d'Hugues Aufray), vous vous trouverez face à un monticule de terre aux aspérités solides (photo 12). Soyez vigilant, c'est bourré de sales bestioles. Au milieu, vous pourrez remonter pour vous placer sous l'arbre : bonus. Au bout, jetez deux hochets sur le gros nuage noir pour le calmer un peu (photo 13) puis allez vous recharger dans le passage secret à gauche (les bonus sont invisibles). Sautez dans le vide puis bondissez de champignon en champignon (photo 14), attention : les cadeaux sont piégés. Vous pouvez gober quelques bonus en attrapant les ballons. Allez jusqu'au grand arbre (photo 15). Tout en haut se trouve un bonus d'invincibilité. Vous aurez peut-être l'occasion de revoir notre ami le canard (que nous allons nommer Blugobla pour faciliter le récit. Photo 16). En sautant encore une fois dans le vide, vous arriverez sur une série de champignons qui vous emmèneront jusqu'au deuxième monticule dans lequel se trouve une salle secrète (photo 17). L'arbre suivant recèle quelques bonus, ainsi qu'un bon biberon bien mérité (gloub gloub. Photo 18). Vous pouvez aller à gauche jusqu'au mur pour découvrir une autre salle secrète contenant une super-couche (photo 19). Quelques rondins plus loin, vous arriverez devant sa majestueuse sérénité le soleil (je sais, je fayotte un peu, mais c'est pour éviter une insolation. Photo 20). Attention à ses rayons. Le principe est de descendre jusqu'en bas, d'éviter les feux (photo 21), de grimper à l'arbre, de choper le ballon (photo 22), de grimper encore plus haut, de sauter sur la cime de l'arbre suivant, puis sur un nuage pour arriver enfin sur le plancher des vaches et des coccinelles. Il ne vous reste plus qu'à plonger dans le trou pour retrouver Blugobla (finalement, on va l'appeler "le canard", c'est plus simple), qui vous donnera le code du second niveau (photo 23).



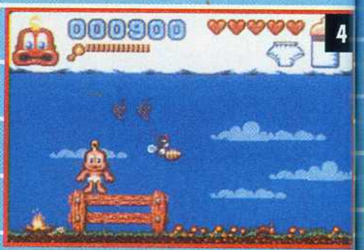
1



2



3



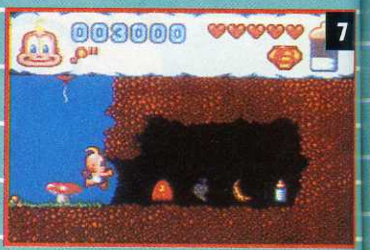
4



5



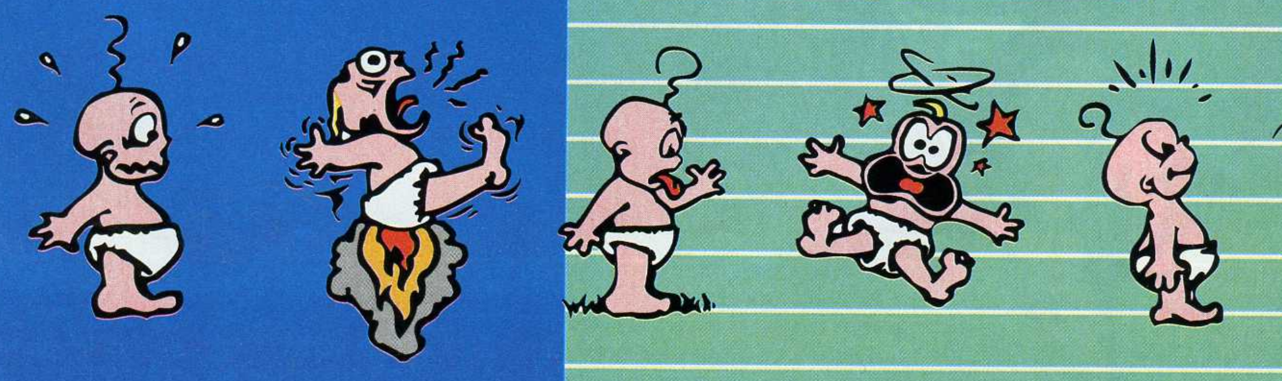
6

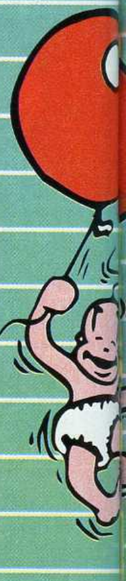


7



8






9
10
11
SALUT DOCTEUR
UNE CAROTTE ?
12
13
14
15
16
CE MONDE EST
VRAIMENT
PLEIN DE SALES
BÊTES, HEIN?!
17
18
19
20
21
22
23



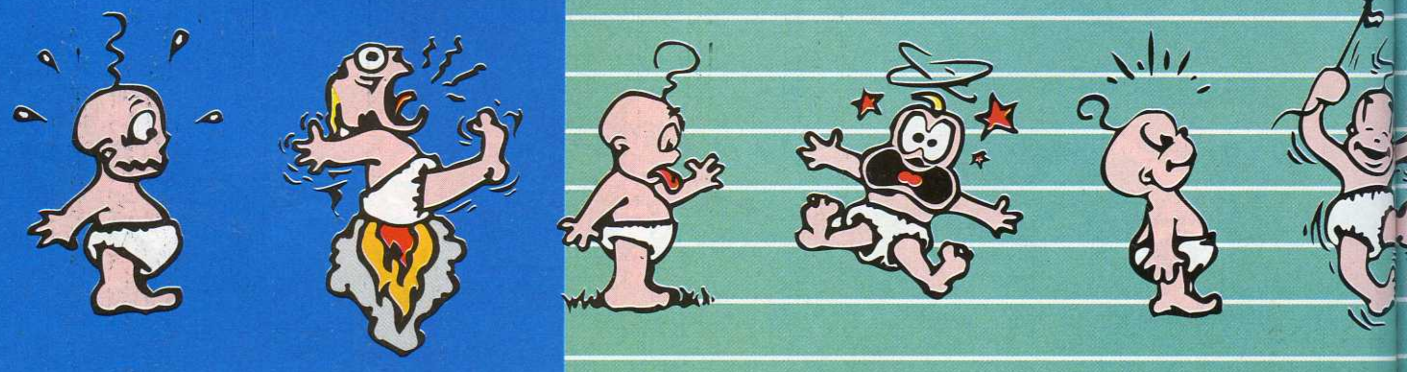


BABY JO NIVEAU 2





Le premier trou est un cul-de-sac (photo 1). Sur les plates-formes surplombant le lac de lave, se trouvent un biberon, une couche et un hochet (photo 2). Après la lave, prenez l'échelle. Allez à gauche prendre la couche (ne touchez pas au cadeau, à moins que vous n'ayez envie de mourir tout de suite), puis revenez sur vos pas et allez à droite (au-dessus de l'échelle suivante se trouve une croix = gros bonus. Photo 3). Descendez les échelles. Attention aux vers luisants (deux hochets dans la tête pour les éteindre. Photo 4). Allez à droite sans tomber dans le vide, montez l'échelle : il y a plein de bonus à récupérer (photo 5). Descendez, allez à droite : le cadeau renferme un biberon. A droite, vous allez rencontrer le canard (finalement on va l'appeler Joseph. Photo 6). Revenez à gauche et sautez dans le ravin le plus loin posible. Une fois sur la plate-forme, prenez les deux ballons pour passer la lave (c'est très difficile. J'en ai chié pour la passer. Photo 7). A droite, un nain vous lance des cailloux (photo 8). Deux hochets suffisent pour l'exterminer. Prenez l'échelle, dégommez le nain. Descendez l'échelle suivante (attention à la lave au sol). Bas, gauche, descendez, prenez l'échelle, allez à droite dans la galerie pour prendre le hochet et la couche (photo 9), revenez sur vos pas, sautez au-dessus de la lave (photo 10), tirez sur la croix du mur, ouf. Deux passerelles plus loin, après avoir dégommé quelques nains mineurs, montez à l'échelle, en haut à gauche se trouve un coeur (photo 11). Descendez d'une échelle et cherchez un peu partout la tonne de joyeux bonus qui vous attend. Tout en bas, descendez sur les rails en évitant les wagonnets, foncez à droite (photo 12). Montez, allez à droite. Damned, de la lave. Joie! des ballons. Allez le plus haut possible et à droite, un biberon tiède vous attend (photo 13). Montez. Allez à gauche pour récupérer un hochet puis allez à droite. Tirez dans le mur pour le faire disparaître (photo 14). Passez la passerelle, descendez et prenez les ballons pour passer la lave (photo 15). Descendez, allez à gauche, prenez les ballons et montez tout en haut à gauche (photo 16). Descendez deux fois jusqu'aux rails, courez, prenez l'échelle, notre ami Joseph (finalement, Joseph c'est pas beau. On va le nommer Grocoincoin) vous attend (photo 17). Fini.





1



2



3



4



5



6




004600
7

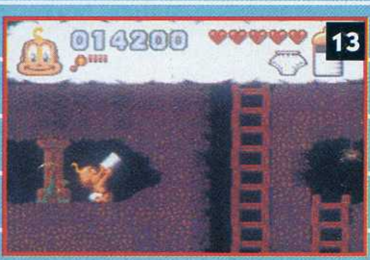

004600
8


006400
9


006400
10


011800
11


011800
12


014200
13


016000
14


019000
15


019000
16

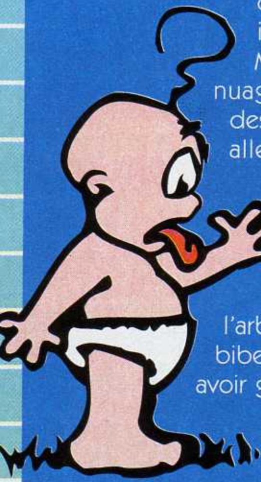

023400
17



BABY JO NIVEAU 3



Attention : tous les cadeaux se trouvant après le feu (toujours pas de nouvelles de Hugues?) sont piégés. Tirez sur le cadeau qui se trouve sur le nuage : il contient plein de hochets (photo 1). Montez sur la table, calmez le gros nuage (avec tact et hochets), montez dessus par l'intermédiaire de l'arbre, et allez prendre la culotte d'invincibilité dans le cadeau sur le nuage (photo 2). Montez sur la table (photo 3), sur les sandwichs (ça me donne la dalle) puis grimpez à l'arbre géant (bonus à gogo). Tout en haut de l'arbre suivant vous pourrez prendre un biberon et une couche (photo 4). Après avoir glorieusement passé deux passerelles pourries (photo 5), vous arriverez au troisième arbre en haut duquel se trouvent un biberon et une super-couche double épaisseur (photo 6). Passez sur les nuages pour retomber sur un arbre. Tout en haut, vous attend notre ami Grocoincoin (non, c'est ridicule comme nom. On va l'appeler Donald. Photo 7). Continuez jusqu'aux tables et escaladez partout, il y a des bonus. Chopez le ballon, passez le ravin, puis un peu plus loin, prenez-en un deuxième pour grimper (photo 8). Courez sur la passerelle mais laissez-vous tomber dans le vide avant l'autre côté, vous vous retrouverez nez à nez avec un passage secret (attention aux feux. Photo 9). Une fois remonté à l'air libre, vous verrez Donald (heu... Donald c'est déjà pris; on va l'appeler "l'ami du bébé") qui vous déconseillera d'entrer dans la fourmilière. Si vous voulez des bonus, allez-y mais remontez ensuite (photo 10). La dernière passerelle est la plus dure à passer : sautez sur le nuage du milieu pour atteindre la sol en hauteur (photo 11). L'ami du bébé vous y attend (c'est nul comme nom).



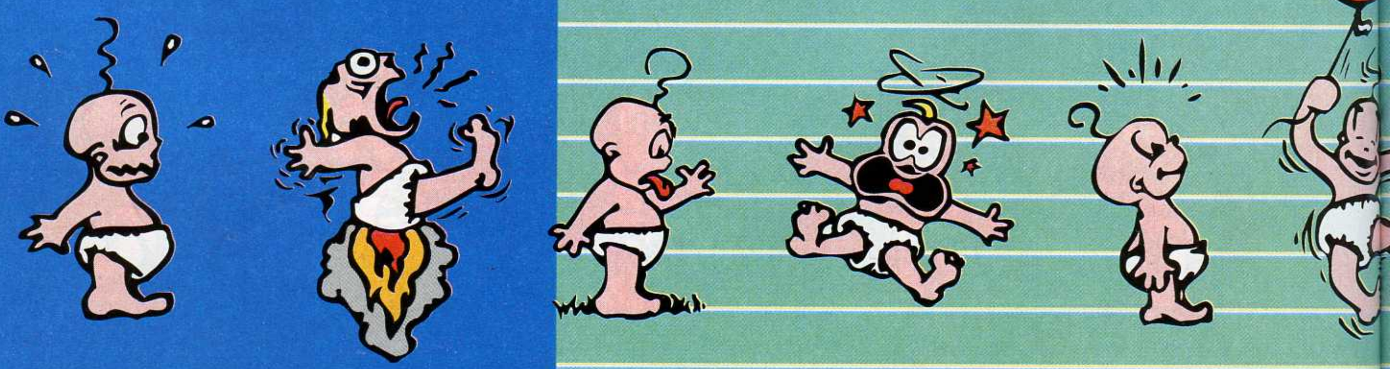



















SI TU TROUVES UNE SUPER-COUCHE, PROFITES-EN POUR MONTER.



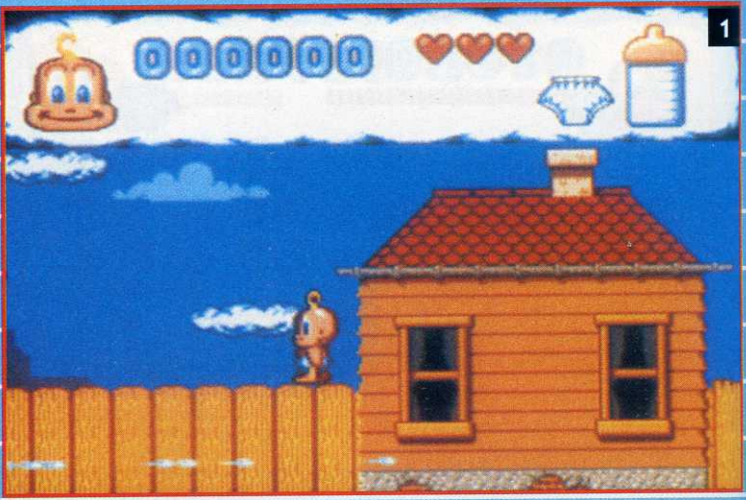








BABY JO NIVEAU 4



1



2



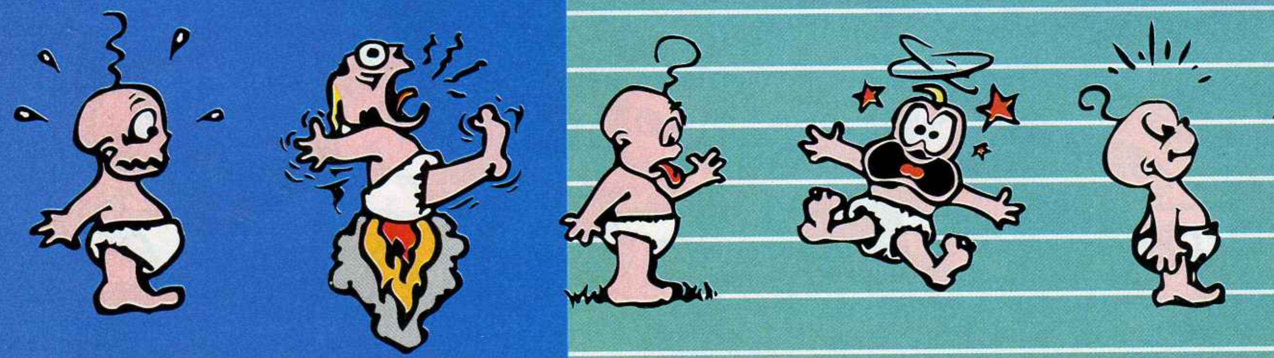
3

Montez sur le balcon de la première maison que vous rencontrez (je sais, c'est pas poli, mais je vous ferai un mot d'excuse) afin de grimper sur la palissade (photo 1). De là, vous montez sur le toit pour atteindre les nuages (vous passez de rien du tout à très haut, quoi. Photo 2). Faites le plus de parcours possible sur les nuages, à droite. Une fois les palissades passées, vous rencontrerez inévitablement le canard (Joseph, Blugobla, Grocoincoin, Donald, l'ami du bébé, le machin palmé ou l'artichaut à plume, comme vous voudrez. Photo 3), et vous arriverez face à un ravin. Faites gaffe, la route se trouve en bas (photo 4). Courez plus vite que les bagnoles ou bien sautez au-dessus si vous êtes cascadeur. Arrivé au troisième poteau, vous pourrez regrimper sur la palissade (photo 5) en haut, et je vous conseille de le faire rapidement pour éviter les nabots de clébards qui vous sautent dessus. Restez sur les maisons et sur les fils électriques et grimpez dans les nuages pour prendre les bonus (photo 6). A la fin du chemin, nouveau ravin, nouvelle route. Même scénario, sauf que ce sont des nuages qui vont vous permettre de rejoindre la terre de nos paysans (photo 7). Grimpez rapidement sur les fils électriques surchargés de cadeaux piégés (photo 8) et restez en l'air tout le temps (nuages, toit). Arrivé au ballon, chopez-le pour qu'il puisse tranquillement vous emmener vers la troisième route, au bout de laquelle, quelques parcelles de gazon plus loin, se trouvent la douce maison, votre gentille maman qui vous attend les bras ouverts (photo 9) et ce crétin de canard qui commence à me filer les abeilles (photo 10).

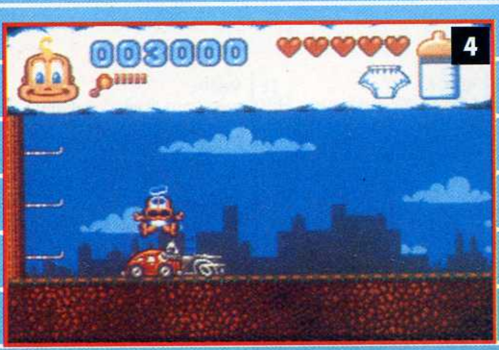


THE END

Dossier réalisé par Olivier KA (2 ans) et mis en valeur par Linos (7 mois 1/2), qui attendent leur parents à la caisse centrale. Nous rappelons que vous n'êtes pas obligé d'emmener vos enfants avec vous dans la grande surface : une consigne est prévue pour les accueillir à l'entrée du magasin.







4



5



6



7



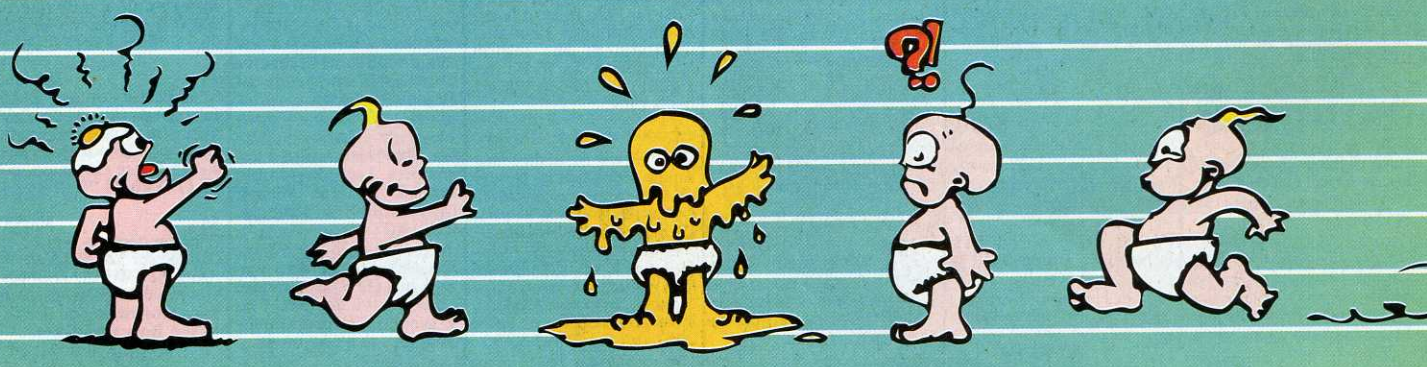
8



9



10



PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

ACHAT

2 30512
Ach. sur Amiga : Dogs of War, entre 100 et 150 Frs. contacter Fabrice, après 18h, au (16) 23 97 47 27.

39 30485
Ach. TT sur A500, faire proposition à Sébastien lukasczyk, 3 ave des sports, 39160 St Amour.

58 30644
Ach. A500 ou 500+ avec ou sans moniteur + joy + souris + si possible péritel + jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Anthony Delpieu, aux HR, au (16) 86 25 46 34.

78 30717
Ach. jx Amiga. Vds imprimante MPS 1250 et moniteur R1901 sur RP. Contacter Hervé Le Guiffant, 12 Res des thermes, 78230 Le Pecq, ou au (16) 30 87 03 99.

91 30695
Cherche MD avec ou sans jx. Cherche un Amiga 500 à 1500 Frs. Vds. jx sur Amiga, ST et PC. Contacter Gilles, au (16) 69 45 67 55.

92 30482
Ach. Amiga 500 + moniteur, prix sympa. Téléphoner le soir, au (1) 42 70 05 89.

93 30546
Ach. Amiga 500 + ext + joys + jx + utils + boitier de rangement : 1500 Frs. Contacter Mery Christophe, 15 rue la Bruyere, 93800 Epinay s/seine.

95 30624
Ach. jx et utils sur Amiga. Contacter Mathieu Lemarechal, 5 rue Stanislas Bance, 95400 Arnouville les Gonesse, ou au (16) 39 85 72 52.

CONTACT

11 30449
Cherche contacts su rA500. Contacter Raphael, après 18h, au (16) 68 23 05 99.

18 30564
Ech. jx, utils, démos. Envoyer liste si possible sur disk à : Odeau Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignoux/Barangeon.

30 30472
Vous debutez ou chercher des jx, çc tombe bien, car j'en vends à prix très bas et en plus, vous avez un choix. Téléphoner après 18h, au (16) 66 85 87 58.

30 30554
Ech. jx et utils, sur Amiga, dans le Gard et ses alentours. Contacter Julien, au (16) 61 81 36 40.

34 30691
Cherche cobtact sur Amiga, pour échange jx + utils, envoyer liste à : Ruault Didier, 43 bis rue du Gal de Gaulle, 34560 Villeveyrac, ou au (16) 67 78 09 07.

52 30568
Cherche contact sérieux et rapide sur A500+ pour échange jx et utils. Contacter Jean Marie, au (16) 25 88 16 65.

54 30443
Cherche contact sur Amiga 500 (uniquement à Nancy ou environ). Contacter Frédéric, après 17h30, au (16) 83 96 33 25.

54 30515
Cherche contact sur Amiga. Vds. B Brothers. Sur 54, contacter Julien, au (16) 83 25 41 92.

54 30715
Cherche contact, super cool, sur A500, envoyer liste à : Tamiozzo Joel, 16 rue S Allende, 54920 Morfontaine.

59 30552
Ech. Vds. jx, démos et utilitaires sur A500 et 500+. Contacter Moura Frédéric, 18 rue D Casanova, 59282 Douchy, ou au (16) 27 43 93 85.

59 30709
Cherche contact sur A500, pour échange de news. Envoyer liste à : Duval Jean-Luc, 40 rue Mansart, 59800 Turcoing.

67 30730
A500 cherche contact, sur Haguen, Strasbourg, ou Bischwiller. Envoyer liste à : Schwebel Valérie, 21 rue menuisiers, 67240 Bischwiller.

68 30645
Cherche contacts sérieux, durables sur Amiga. Ech. news, ou autres. Envoyer liste + timbres pour frais de port, à : Semprez Pascal, 13 rue Eugéne Delecroix, 68200 Mulhouse.

68 30677
Cherche contact sur Amiga, avec Ext. pour échange de jx. Contacter Espin David, 33 Rte Ottmarsheim, 68170 Rixheim, ou au (16) 89 54 02 43.

69 30642
Groupe de démos recherche membres, et contacts, dans toute la France. Contacter Bunel Maxence, 7 pl Puvis de Chavannes, 69006 Lyon, ou au (16) 78 89 25 82.

73 30639
Cherche contacts sérieux sur Amiga 500. Contacter Christophe, au (16) 79 69 59 89.

74 30497
Cherche coders graphiste, musiciens, pour completer groupe. Contacter Scheinder Maxime, 3 ave J Ferry, 74100 Annemasse.

74 30540
Cherche contact sympa, durable et sérieux, pour échanger des jx, démos, utils. Envoyer 1 disk pour liste à : Sébastien Diaz, 19 rue Chante Coq, 74200 Thonon.

74 30583
Cherche contacts sur Amiga et ST. Contacter Grassone Frédéric, 914 ave du Crozet, 74300 Scionzier.

77 30511
Ech. jx sur Amiga. Ech. jx Lynx, recherche : Toky, Xybots, Pitfighter... Contacter Jonathan, au (16) 60 04 34 60.

77 30632
Vds. jx Amiga, loindre D7, pour liste, réponse assurée. Contacter J François Morelle, 3 allée des coquelicots, 77178 St Pathus, ou au (16) 60 01 07 92.

77 30712
Cherche graphistes, codeurs, musiciens, pour céer intro, démos. Bon acceuil. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 60 01 45 74.

80 30467
Cherche contacts sur A500, pour échange de news et oldies. Envoyer liste et conditionsà : Martin Régis, 21 rue Ch. de la Barre, 80330 Longueau.

83 30631
Cherche contact avec utilisateur "compte chéque" et "multiplan", pour aide sur les commandes, contre partie interressante (Ammiga 500, 2 Mo ext). Téléphoner au (16) 94 20 07 28.

84 30724
Débutant cherche contacts sérieux et durables, pour jx, démos, utils. Contacter Bouquin Olivier, Tartuguiere, 84400 Gargas, ou au (16) 90 74 09 79.

94 30500
Vous débutez, vous recherchez des logiciels, je suis là, pour vous servir. Contacter Laurent Pierlot, 86 rue Victor Recourat, 94170 Le Perreux sur Marne.

94 30725
Cherche contacts sympas sur A500, sur Paris et région, pour envoyer liste, contacter Nicolas Hoffeurt, 23 rue des prés, 94400, Vitry sur Seine.

95 30431
Cherche contact, envoyer liste à Mr Dubedout M, 81 bis rue Jean Jaurés, 95870 Bezons, ou Tél au (16) 39 47 79 82.

95 30565
Cherche contact sur Amiga 500, pour jx, utilitaires, éducatif, domotique, etc... Envoyer liste à : Rick Mayard, 35 rue Modiglianrd, 95120 Ermont, ou au (34 13 25 81.

95 30669
Cherche contacts sérieux, pour échange de news et oldies. Contacter Johann Chadourne, 62 rue du Barbant, 95490 Vareal, ou au (16) 34 21 08 61.

99 30652
Cherche contact sur A500, pour échanger démos, utils... Contacter Hoet Raphael, rue du nord 93, 6180 Courcelles - Belgique, ou au 071 45 82 44.

99 30686
Cherche news Amiga, contacts trés sérieux, envoyeer liste à : Delmoitie Georgette, 2 rue Motte, 6000 Charleroi Belgique

VENTE

2 30587
Vds. A500 (1 méga) + ecran 1083S + lecteur externe 3" + 100 disk, le tout ss garantie : 4300 Frs. Téléphoner au (16) 23 67 71 52.

6 30441
Vds. originaux Amiga (Moktar : 140 Frs, Geisha : 100 Frs, Koff 2 : 100 Frs, R Type : 90 Frs, Turican 2 : 130 Frs, Dpaint 4 français : 550 Frs). Contacter Patrice, au (16) 93 55 08 91.

10 30473
Vds. news à bas prix. Contacter Henri, au (16) 25 39 95 24.

13 30538
Vds. pour Amiga démo, mégadémo, slide music, disk domaine public. Téléphoner pour liste et conditions, à Midnight Diffusion, au (16) 42 22 87 10.

19 30646
Vds. jx sur A500, posséde Shadow Warriors, Shasse HQ, Gremlins 2, Tortues Ninja : 70 Frs pce. Contacter Hugues, après 20h, au (16) 55 84 94 41.

22 30484
Vds. news A500 à bas prix (epic, Project X...). Contacter Olivier Le Gall, 14 rue Simone Signoret, 22950 Tregueux, ou au (16) 96 71 04 21.

25 30601
Vds. supers news à prix super cool. Contacter Denizot Philippe, 68 b rue Mirabeau, 25000 Besançon.

30 30510
Vds. moniteur 1084S + jx Amiga : 2500 Frs, possibilité de vente séparée. Contacter Fred, au (16) 66 78 66 57.

31 30591
Vds. jx Amiga : Another World, F Fight, R Type 2 T2, WWF. Téléphoner après 19h, au (16) 61 59 03 65.

31 30654
Vds. A500 V 1,3 + Ext 512 Ko + horloge + 120 disk (jx) + 2 joystick + souris : 2700 Frs. Vds. télé couleur stéréo 51 cm (ss garantie) : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 61 90 60 87.

37 30517
Vds. ou Ech. news sur Amiga, débutant acceptés. Envoyer DK poyr liste, à : Ballec C, BP 3, 37530 Nazelles Negeron.

37 30544
Vds. news à des supers prix. Contacter Olivier Plouchard, 3 rue Nicolas Poussin, 37000 Tours, ou au (16) 47 39 23 73.

44 30539
Vds. imprimante LC20 : 800 Frs + 4 jx : 125 Frs pce + hard Copi (kit+doc) : 200 Frs. Ach. jx sur SFC. Contacter Mickael, au (16) 40 84 20 20.

54 30700
Vds. ou Ech. jx et utils sur A500. Contacter Jean-Luc, uniquement sur région Nanceienne, au 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

58 30407
Vds. news et oldies sur Amiga 500. Cherche editeur de secteur avec explication. Contacter Modoux Jacques, Le Bourg , 58800 Hery.

59 30503
Vds. Nbrx jx originaux (Robocp 3, Another World...), à bas prix. Téléphoner, après 20h, au (16) 27 42 36 55.

62 30468
Vds. jx originaux : Sport, Action, Simulateur... 100 Frs. Contacter Prince Stéphane, 11 rue des alouettes, 62000 Arras.

62 30518
Vds. A500 + moniteur couleur + ext 512 ko + 3 joy + souris + 320 disks + boites de rangement + revues. Contacter Frank, le week-end, au (16) 21 28 48 92.

62 30708
Vds. ou Ech. news. Contacter Patrick Caron, 2 rue de Riga, Appt 2, 62100 Calais, ou au (16) 21 96 78 26.

74 30680
Vds. Ech. jx , démos, utils, modules. Cherche sources amos, et Modules. Contacter Laurent Dureux, 5 rue Jeam Mermoz, 74100 Annemasse, ou au (16) 50 37 89 31.

75 30447
Vds. Amiga 500 + ext 512 Ko, avec horloge + moniteur 1084s + Nbrx jx originaux + 170 DK + 2 joysticks : 5000 Frs, à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 40 30 03 94.

75 30528
Vds. Amiga 500 + 50 jx + joystick + disks vierges : 3000 Frs, à débattre. Vds. Lynx + 3 jx : 850 Frs. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

75 30541
Vds. A500 + ext 512 Ko + moniteur + 8 jx originaux + 170 disks + souris + 2 joysticks, le tout en TBE : 4500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 40 30 03 94.

75 30672
Vds. jx, utils, démos, pour A500+. Contacter Obertelli Luc, 4 ave de la pelouse, 94160 St Mandé.

75 30673
Vous êtes branchés Amiga ? Vds. très Nbrx logiciels à bas prix. Contacter David Forest, 153 ave du Maine, 75014 Paris.

77 30720
Vds. jx, utils et DP, Amiga. Téléphoner au (16) 60 20 95 69.

78 30718
Vds. A500 + 1084S + Ext. 1 Mo + Nbrx jx + 100 disk + souris + tapis, BE : 5000 frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 39 75 00 58.

89 30406
Vds. super hot news, sur A500 et A500, à prix diaboliques. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

91 30414
Vds. Nbrx jx sur Amiga à prix très intéressant. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 30 50 28.

91 30726
Vds Nbrx jx sur Amiga, à très bas prix. Liste disponible sur disk. Contacter Philippe Lariven, BP 8, 91520 Egly.

92 30716
Vds. A500 + 2 joysticks + souris + hits (TBE, ss garantie) : 2800 Frs, ou Ech. SFC + jx, ss garantie. Téléphonerapès 19h, au (1) 47 57 00 38.

93 30462
Vds. jx sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 64 rue du réseau Robert Keller, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

93 30481
Vds. jx à très bas prix, sur Amiga. Contacter Bajolais Fabrice, 25 ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

93 30620
Vds. jx à bas prix, pour A500. Cherche : Space Quest 4. Contacter Franck, au (1) 43 08 15 53.

93 30626
Vds. A500 + ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + joy + Nbrx logiciel + tapis souris, le tout en TBE : 4000 Frs. Téléphoner après 20h, au (1) 40 11 26 43.

94 30567
Vds. Amiga 500+, transformateur en A 500 + souris + doc : 3900 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 16 87 18 28.

94 30575
Vds. A500+ avec ext 512 Ko + Nbrx jx + souris : 3000 Frs, possible avec 2 drive : 300 Frs de plus. Contacter Mr Touati Alain, 31 R. Toulon, 94140 Alfortville, ou au (1) 48 93 90 33.

94 30588
A 1000 + moniteur coumleur 1084S + Nbrx jx + magazine + boites de rangement, TBEG : 6000 Frs, à débattre. Contacter Gilles, au (1) 46 77 18 61.

95 30660
Vds. A500 + moniteur couleur stéréo 1084S + DD à 590 avec 2 Mo + Ext 512 Ko + souris + joystick + Nbrx jx, le tout en excellent état : 3500 Frs. Contacter Mr Dov, au (16) 39 87 45 68.

Atari

ACHAT

75 30803
Ach. jeux Lynx : 100 Frs maxi. Faire proposition à Mic, au (1) 40 35 48 44.

CONTACT

1 30421
Recherche contact sérieux sur ST. Envoyer liste et adresse à Reusser Arnaud, le bout des rue, Mt Cauvaire, 76690 Cleres.

22 30547
Cherche contacts sympas sur ST, envoyer liste à : Clavez Aurelien, 66 rue de quere, 22950 Otregueux, ou au (16) 96 71 15 98.

44 30495
ST cherche contacts pour échange de jx, utils, démos... Contacter Antoine Berger, 287 Rte du Loroux Bottereau, 44115 Basse Goulaine, ou au (16) 40 34 70 51.

44 30653
Cherche contacts sympas et durable sur 520 ST (posséde : Another World, Zoubida Vroom...). Contacter Brehard Saint Laurent, Rte de Pornic, 44580 Bourgneuf-Retz.

57 30689
Cherche contacts sur Amiga et STE, pour échange jx, utils. Contacter Jean-François, 1 rue myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

75 30668
Ech. Vds. news et oldies sur ST. Cherche contact sur Néo-Géo. Contacter Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

77 30655
Ech. Vds. news pour Atari. Contacter Philippe Mignot, au (16) 60 66 49 40.

78 30665
STE cherche contact, pour échange de news uniquement. Envoyer liste à Hamelin Franck, 18 rue veuve Pleuret, 78130 Les Mureaux, ou au (16) 30 99 86 94 HR.

80 30609
Ech. sur ST : Loom, Portes du Temps, contre 2 jx d'aventure/rôle, originaux uniquement. Téléphoner au (16) 22 86 57 70.

92 30562
Cherche contact sérieux sur 1040 ST, possédant news. Contacter Brice, au (16) 47 99 79 48.

95 30721
Programateur éducation (Alcantor), cherche excellent graphiste, sur région de Paris. Vds. originaux + Handyscan 10. Contavter Alain Texier, au (16) 39 80 94 85.

VENTE

3 30702
Vds. 520 ST + joystick + moniteur couleur + 40 disks + souris + original, en TBE. Contacter Yann, au (16) 93 09 13 85.

6 30418
Vds. 520 STE, avec 2éme lecteur, 3 joys + 130 jx + 16 originaux + copieur + souris + boite de rangemant, le tout ss garantie : 400 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 93 07 94 34.

6 30501
Vds. 520 STE + 3joy + souris + 17 originaux + 2éme lecteur + copieur + Nbrx disk : 4000 Frs. Contacter Alex, après 19h, au (16) 93 07 94 34.

13 30445
Vds. 520 STE + jx + docs..; Le tout en TBE : 2500 Frs, et sur Amiga : Kick Off 2 et F Wistle : 150 Frs. Contacter Frédéric, après 17h,au (16) 91 65 05 62.

13 30581
Vds. 520 STF + moniteur couleur SC1224 + souris + tapis + joy + 70 disk : 400 Frs. Téléphoner au (16) 91 73 13 06.

13 30687
Vds. 1040 STE + moniteur couleur 5C1435 + souris + jx + Free Boots : 4600 Frs. Téléphoner au (16) 42 22 16 18.

28 30615
Vds. jx sur ST : Croisiéree pour un cadavre : 200 Frs. Téléphoner au (16) 37 50 12 30.

31 30423
Vds. originaux ST de 65 à 150 Frs (Falcon Stuuntcar Mean Street...). Contacter Nazabal François, 32 Ch des Pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

31 30605
Vds. sur ST originaux : D Cantury, D.M, Chaos Strikes Back, Infestation, Astaroth... 115 Frs pce. Téléphoner au (16) 61 23 62 70.

45 30487
Atari 386-20, 2 Mo, HD 42 Mo, 14", 1024*768 couleur, 5", 1,2 Mo, 3" 1,44 Mo, GNBasic, T Pascal.... Contacter Max, la week-end, au (16) 38 80 11 94.

53 30610
Vds. Nbrx nouvautés sur Atari. Contacter Letelcier Ghislain, 1 rue St Antoine, 53100 Mayenne.

57 30598
Vds. Atari 2600 + 4 man + 10 jx, prix à débattre. Vds. Tortues Ninjas et D Dragon 2 (les 2 ou pce), prix à débattre. Téléphoner au (16) 87 30 97 46.

58 30636
Vds. 520 STE gonflé + 70 disk + originaux + TBE : 2100 Frs. Contacter Dufit Alexandre, au (16)- 86 39 75 11.

59 30697
Vds. 1040 STE + manette + 100 disks + dessin DP Mag + souris + disk nettoyage + boite de rangement + livres + facture + rallonge + câble : 4000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 20 46 05 62).

64 30522
Vds. 520 STE 2 Mega, joystick, 30 disks, souris, péritel : 2700 Frs, imprimante Citizen 124D, 24 aiguilles + 3 rubans : 1500 Frs. Contacteer Patrice, au (16) 59 61 17 17.

66 30693
Vds. Ech. les Aventures de Moktars : 200 Frs, et T2 : 160 Frs, contre Wolf Child, ou Another World, ou autres. Contacter Jean-Marie Lourmand, 14 rue de la colline, 66330 Cabestany.

75 30483
Vds. jx ST à prix intéressant, news, démos... Contacter Joulin Pascal, 24 rue du Soleil, 75020 Paris, ou au (1) 44 62 72 65.

75 30526
Vds. disque dur megafile 30 Mo, pour Atari ST, bon état, vendu avec boite et disk de lancement, pour : 2300 Frs, à débattre. Contacter Matthieu, au (1) 43 20 43 07.

75 30536
Vds. 520 STE, TBE + moniteur couleur + 2 manettes + souris et tapis + boite de rangement + jx + disks vierges + revues. Contacter Fabrice, au (1) 42 55 94 88

75 30629
Vds. 1040 STF + joy + souris + très Nbrx jx (150), dont news + 30 démos, le tout en TBE : 2500 Frs (valeur 10000 Frs). Contacter Manu, au (1) 43 55 73 13.

75 30704
Vds. 1040 + moniteur 1224 + mono + 2 éme drive externe et interne + Free Boot : 5500 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 65 94 25.

75 30710
Vds. 520 STE + Nbrx jx + moniteur couleur + joystick + souris : 3500 Frs, ou Ech. contre A500 + moniteur couleur stéréo + souris + manette. Téléphoner au (1) 42 55 31 79.

75 30711
Vds. moniteur couleur (modéle 5C1224), pour Atari : 1200 Frs, à débattre. Contacter Daniel, après 18h,au (1) 45 89 03 34.

77 30435
Vds. 520 STE + ext. 520 Ko + manette + écran couleur + Nbrx jx (Vroom, Hunter...), pour : 3200 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 64 36 87 78.

78 30557
Vds. A520 STF + 300 disks + souris + freeboot + joy + volant + 13 originaux + doc et carton Atari : 2000 Frs, à débattre, ou Ech. contre A500 + câble. Contacter Sylvain, au (16) 30 92 01 88.

83 30425
Vds. jx originaux ST : 100 Frs pce (boite + notice). Contacter Sylvain Parachini, Bar de La Martre, 83840 La Marte, ou au (16) 94 76 81 00 le soir.

83 30713
Vds. 520 ST + disk + joystick + souris : 1500 frs. Contacter Eysseric Jérome, au (16) 94 42 64 17.

86 30502
Vds. 520 STE + SC 1425 + Nbrx jx, utils + joy + souris, le tout : 3500 Frs. Contacter David, au (16) 49 23 43 66.

91 30621
Vds. jx originaux sssur ST (TBE) : Music Master + carte MV16, Turrican... Contacter Robin, au (16) 69 88 97 69.

91 30683
Vds. Nbrx jx sur ST (news), à prix exceptionnels. Contacter Julien Brault, 4 rue Benjamin Moloïse, 91790 Boisy sous St Yon.

92 30466
Vds. 40 jx originaux pour Atari : de 50 à 120 Frs. Ech. 3D contre Kit : 120 Frs. Ach. 1040 mono. Téléphoner au (1) 47 39 21 59.

92 30570
Vds. 520 STE + docs + souris + joystick + lecteur externe + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Manuel, au (1) 47 22 08 58.

93 30428
Vds. 1040 STF + 1 joys + souris + Free Boot + 1 prise péritel (TBE) : 2100 Frs. Contacter Louis, au (16) 45 92 10 99.

94 30410
Vds. 1040 STE+ Nbrx jx + 2 joystick + Dpaint 3 + NES + 6 jx + 3 Joypads + Zapper, entre 4000 et 4200 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 49 82 58 96.

94 30530
Vds. 520 STF DF, révisé le 7 mars 92, + manette + souris + jx (Gobelins, Another World...) + utils + Free Boot : 2500 Frs. Contacter Ben, au (16) 67 71 44 16.

94 30651
Vds. Méga ST4 + 2 mon + 2 drive + 1 imprimante 24 + per + logiciel, valeur : 20.000 Frs, céder : 7000 Frs. Contacter Philippe Brocard, 04 Charles Silvestri, 94300 Vincennes, ou au (1) 43 46 91 12.

94 30667
Vds. 1040 STE + 2 Mo + moniteur couleur + 150 disks + 2 éme lecteur + 20 jx originaux + 3 joysticks, valeur : 12.000 Frs, ss garantie. Contacter Alexandre, à partir de 19h, au (1) 45 94 18 87.

94 30706
Vds. hot news, à petit prix. Contacter Frédéric Clarhaut, 37 quai des carrieres, 94220 Charenton le Pont.

95 30401
Vds. Atari 520 STE + 2 joystick + souris + nonbreux jx + boite de rangement, etc... TBE. Téléphoner jusqu'à 20h, au (16) 39 86 11 33.

95 30576
Vds. 520 STF DF + souris + Navigator + Freeboot + Nbrx jx et utils + console 2600 + 1 jeu, le tout en TBE : 1800 Frs. Contacter Romain, après 18h, au (16) 30 73 55 57.

95 30678
Vds. 520 STF + 2 joystick + Moonraker + souris + 50 disks : 2000 Frs. Contacter Youri, aprés 18h, au (16) 34 13 05 19.

Autres

ACHAT

24 30612
Ach. GG + 2 ou 3 jx : 700 Frs maxi. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 57 50 62 08.

49 30597
Ach. console Néo-Géo + jx, bon prix, si bon état. Faire offre à : Christophe, après 19h30, au (16) 41 52 43 47.

75 30603
Ach. Néo-Géo + 3 jx (dont Fatal Fury) + 2 manettes, le tout en bon état : 2200 Frs. Contacter Mathias, au (1) 45 26 27 13.

91 30432
Ach. GG + 4 jx (Mickey + S Monaco + Donald + Sonic , ou Rastan Saga) + adaptateur secteur . Contacter Hervé, a partir de 19h30, au (16) 64 46 27 64 .

CONTACT

37 30619
Echanger les caractéristiques, de vos joueurs et leurs noms, dans Kick Off est possible. Contacter Barboni Stéphane, au (47 27 67 11.

92 30578
Ech. sur GG : G-Loc, contre Sonic ou Donald. Contacter Daniel, au (16) 46 42 31 08.

VENTE

1 30633
Vds. disk vierge : MFD-2DD, Sony : 10 Frs pce. Contacter Cyril, au (16) 78 91 02 63.

44 30456
Vds. MS + Hang on : 400 Frs. Vds. jx SMS : 200 Frs. Vds. MO6 + 21 jx. Vds. Synthé. Vds. jx Amiga. Contacter Régis, au (16) 40 53 54 91.

44 30514
Vds. GG neuve (sous garantie) + 2 jx + adaptateur secteur : 950 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 40 70 61 67.

51 30625
Vds. jx MSX : Beach Head : 250 Frs, Drome : 200 Frs, et autres. Contacter Francois, au (16) 26 68 17 99.

62 30521
Vds. jx SMS : Alex Kidd 4, Golden Axe, Indiana Jones... 250 Frs pce. Téléphoner au (16) 21 31 48 83.

75 30560
Vds. Nbrx jx NES de 120 à 290 Frs. Vds. Robocop sur Amiga : 150 Frs, lecteur CD Sony + 1 CD (état neuf, modéle CDPM11) : 700 Frs. Téléphoner au (1) 42 26 19 57.

75 30592
Vds. jx GG : Sweek, Joe Montana, Football, TBE : 150 Frs pce, port compris. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

75 30593
Vds. GG + 2 jx (Columns et Shinobi), en TBE + sac : 900 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 43 70 92 34.

75 30647
Vds. jx GG : D Duck : 200 Frs, Psychic World : 140 Frs, et Monaco GP : 100 Frs, ou le lot : 400 Frs. Jx Gameboy : Gremlins : 120 Frs et Qix : 100 Frs, ou les 2 : 200 Frs. Contacter Cédric, au (1) 43 64 66 41.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

77 — 30649
Vds. Lynx + adaptateur secteur + 3 jx (Electrocop, Blue Lightning, Gates of Zendocon), Vds. Gameboy + 3 jx. Contacter Stéphane, au (16) 64 68 16 48.

81 — 30469
Vds. Lynx II + 2 jx : 790 Frs. Ech. possible, contre une GG, avec 1 jeu, ou plus. Contacter Stefan, après 8h, au (16) 63 75 82 49.

91 — 30420
Vds. Thomson MO6 K7 + 6+0 jx + logiciel graphique + 3 joys + crayon optique + livres de jx et de programmes, le tout : 1500 Frs. Contacter Thibaut, au (16) 69 05 92 21.

91 — 30470
Vds. Gameboy + 6 jx + Game light + câble vidéo-link + écouteur : 1400 Frs (valeur : 2119 Frs). Téléphoner après 17h, au (16) 60 83 85 52.

91 — 30662
Vds. jx Néo-Géo, SFC. Téléphoner, au (16) 60 86 23 25.

93 — 30531
Vds. cartouches de jx GX 4000 ou CPC+ : World of Sports, Switch Blade... 150 Frs pce. Contacter Frank, au (16) 43 83 65 66.

93 — 30675
Solde une vingtaine de jx pour C64 disk, prix très bas. Contacter Joel Lagaude, 43 rue du tapis vert, 93360 Les Lillas.

94 — 30433
Vds. GG avec 5 jx (Wonder Boy...) : 1300 Frs. Contacter Rodolphe, du mardi au vendredi de 18 à 20h, au (1) 48 90 91 31.

Cpc

ACHAT

51 — 30411
Ach. adaptateur TV, pour 6128 coul, si prix interessant. Contacter Cédric, au (16) 26 68 63 26.

CONTACT

2 — 30614
Cherche contact sur 6128 disk, envoyer liste + adresse, pour réponse à : Asselbur Vincent, 3 rue de Renansart, 02240 Brissy Hamegicourt.

62 — 30692
CPC 6128 cherche jx et utils à échanger. Envoyer vos listes à : Zaborowski Boris, 20 rue de Bat, 62310 Fruges.

77 — 30460
Ech. CPC 6128 couleur + 53 jx + accessoires + docs (valeur : 6895 Frs), contre Néo-Géo + 3 jx. Contacter Pierre-Emmanuel, après 18h, au (16) 60 69 42 44.

VENTE

2 — 30405
Vds. CPC 6128 couleur + 100 jx + util + tuner TV + joysticks + adaptateur pour 2 jopysticks + kit de téléchargement : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 23 60 74 93.

4 — 30464
Vds. CPC 6128 couleur + joy + Nbrx jx + multiface 2 + 2 boite de rangement + housses + manuel + revues. Le tout en TBE : 3700 Frs. Contacter Gamba Florent, au (16) 92 83 67 97.

24 — 30685
Vds. CPC 464 couleur + lecteur disk + joystick + jx + pistolet + manuel : 1800 Frs (vente séparée possible). Téléphoner après 18h en semaine, au (16) 53 51 84 31.

30 — 30498
Vds. CPC 6128, couleur + 2 logiciels + jx + utils + revues, le tout : 1490 Frs. Contacter Koryczan Xavier, les brousses, 30410 Malieres/ceze.

37 — 30682
Vds. CPC 464 mono + paser (65 jx) + joystick + adaptateur TV + manuel + Nbrx jx : 1500 Frs, à débattre. Contacter Marc, au (16) 47 56 94 83.

38 — 30579
Vds. 6128 couleur + 2 joys + pistolet laser + 8 disk vierges + 30 jx orij-ginaux : 2900 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 76 55 10 47.

49 — 30457
Vds. CPC 6128 couleur + 100 jx + joystick + DK vierges + utilitaires + copieurs + kit téléchargement + manuel + revues, valeur : 7000 Frs, vendu 3500 Frs. Contacter Matthieu, au (16) 41 87 24 45.

59 — 30504
Vds. jx originaux K7 CPC 464 de 50 à 200 Frs. Envoyer enveloppe timbrée à Mantel Michel, 1/42 groupe renovation, 59160 Lomme.

59 — 30519
Vds. CPC 6128 + Nbrx jx + crayon optique + revues + manuel, le tout en TBE : 1500 frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 20 50 25 37.

59 — 30623
Vds. CPC 6128 couleur (BE) + joystick + Nbrx jx + compil + TT de texte + Discologie + manuel : 4000 Frs à débattre. Contacter Tony, au (16) 20 83 98 44.

60 — 30471
Vds. lecteur de disk, pour CPC 464 + Nbrx jx et utilitaires : 1200 Frs. Vds. CPC 464 + moniteur couleur + jx + revues + manette : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 44 78 45 23.

67 — 30417
Vds. CPC 6128 coul, TBE + 50 Dk + adaptateur TV + 50 revues + joystick neuf : 4000 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 88 89 58 37 après 17h.

69 — 30611
Vds. Nbrx jx CPC disk (Crazy car2, Cap...), à prix très intéressant. Contacter Grégory, au (16) 78 67 23 82.

75 — 30572
Vds; CPC 6128 couleur + 1 joystick + revues + carton d 'origibe + DMP 2160 + Nbrx jx + Textomat , prix 3500 frs. Contacter Gaspard, en semaine de 19h à 21h, au (1) 42 22 48 56.

75 — 30586
DDI 1 : 900 Frs, carte Fo-DOS : 200 Frs, radio réveil : 200 Frs, K7 orig. de 20 à 70 Frs, liste contre enveloppe timbré. Téléphoner au (1) 42 52 45 47.

76 — 30596
Vds. CPC 6128 couleur + Nbrx news (disk) + lecteur K7 avec jx + cordon stéréo, prix à débattre. Téléphoner au (16) 35 30 57 72.

77 — 30403
Vds. imprimante Amstrad DMP 3160 : 9 aiguilles, vitesse de 160 CPS + 3 rubans de rechange + 35 feuilles blanches, prix : 950 Frs. Téléphoner au (16) 60 01 42 06.

78 — 30509
Vds. CPC 6128 couleur + 20 jx + disk + revues + 2 joys, prix à débattre. Contacter Cyril, au (16) 30 64 46 10.

78 — 30558
Vds. CPC 6128, Nbrx jx, écran couleur , joystick, diks vierges, le tout en TBE : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 30 93 43 27.

78 — 30561
Vds. carte son Adlib + Visual Composer + Instrument Marker... : 700 Frs. Contacter Leblanc, au (16) 39 71 86 41.

91 — 30533
Vds. Atari 2600 + 6 jx (Pacman, Mr Do), 1 joystick : 400 Frs. Vds. CPC 464 + écran mono + 9 jx + livre : 700 Frs. Bon état, les 2 : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 69 09 62 96.

91 — 30545
Vds. CPC 6128 couleur + 1 joystick + 50 jx : 1550 Frs. Contacter Anthony, au (16) 69 38 90 52.

91 — 30551
Vds. CPC 6128 + jx + livre + pistolet + 2 manettes : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 60 16 13 82.

91 — 30613
Vds. pour CPC 6128 : Panza K B : 150 Frs. Strider : 80 Frs, World Cup Soccer : 80 Frs, Lode Runner : 70 Frs. Contacter Costi Eddy, 22 rue des ormeaux, 70400 Hericourt, ou au (16) 84 56 72 26 après 18h.

94 — 30696
Vds. CPC 6128 mono + 60 disk + joysticks + adaptateur péritel, le tout : 1700 Frs. Contacter Stéphane, après 19, ou le week-end, au (1) 48 76 42 02.

95 — 30465
Clavier CPC 464 + lecteur disquette + pistolet + Nbrx jx, en TBE : 1000 Frs. Contacter Hoang, après 19h, au (16) 39 86 62 99.

95 — 30634
Vds. CPC 6128 couleur + tuner + adaptateur TV + 3 joys + 130 jx, le tout en TBE : 3200 Frs, à débattre. Téléphoner à partir de 19h, au (16) 39 84 12 46.

Master System

ACHAT

94 — 30442
Ach. Pro Wrestling, sur MS. Contacter J-Etienne, au (16) 46 58 56 80.

94 — 30463
Ach. le jeu Pro Wrestling, sur MS. Contacter Etienne, au (1) 46 58 56 80.

VENTE

6 — 30577
Vds. 1500 Frs ou Ech. console SMS + 13 jx, contre CPC 6128 + jx. Contacter Jeremy, au (16) 93 20 97 06.

76 — 30438
Vds. MS + 6 jx (Mickey, California Games...). Contacter Thomas, après 18h, au (16) 35 95 04 26.

77 — 30549
Vds. console GG + 1 jeu, sous garantie. Contacter Sory, après 20h, au (16) 60 23 05 13.

92 — 30670
Vds. SMS, 1 manette neuve, Golf Mania, Psychofox : 650 Frs. Contacter Karine, au (1) 47 48 05 08.

95 — 30527
Vds. jx SMS (Volley, S Harrier...) : 130 Frs pce + phaser + Rambo 3 : 250 Frs. Contacter Marc, au (16) 39 82 39 46.

Mega Drive

ACHAT

11 — 30548
Ach. jx MD Jap : New Zealand, Mickey, Donald... entre 150 et 200 Frs. Contacter Karim, au (16) 68 26 84 91.

80 — 30705
Ach. S Real Baskett Ball, sur MD, bon état, avec boite et notice. Contacter Dominique, au (16) 22 78 81 23.

89 — 30506
Ach. Ech. Vds. jx MD. Vds. GG et Gameboy. Contacter Julien, au (16) 86 62 27 39.

94 — 30690
Ach. MD Fra + 8 jx + 2 manettes, pour 1500 Frs, ou échange contre SFC + 1 jx. Contacter Aron, au (1) 43 75 18 38.

CONTACT

28 — 30480
Ech. jx MD : Shining of Darknes, Quackshot, PS II, F22, Marvel Land + news. Contacter JF ou Grego, jusqu'à 22h, au (16) 37 36 98 14.

55 — 30426
Echange sur MD : S Monaco et Donald Duck, contre Respactivementy : EA Hockey et Shadow the Best (ou Golden Axe 2). Contacter Olivier, au (16) 29 80 34 98.

57 — 30666
Ech. MD Jap + 4 jx (Alien Strom, Moonwalker...), contre Famicom + 1 jeu, ou Vds. 1300 Frs. Contacter Akim, au (16) 82 52 75 26.

59 — 30520
Ech. jx sur MD Jap (Shinobi, Mystic Def...), contre : Street of Rage... Contacter Laurent, au (16) 20 80 12 03 ou 20 45 91 69.

67 — 30489
Ach. Ech. jx MD et Gameboy. Contacter Dan, au (16) 88 29 64 97.

69 — 30523
Ech. jx MD (pas de version Fra). Contacter Eric,le week-end uniquement, au (16) 78 40 98 24.

VENTE

1 — 30458
Vds. jx MD de 200 à 250 Frs + adaptateur MD/MS : 300 frs + Guamtlet Miracle Warrior de 100 à 150 Frs. Contacter Xavier, le week-end après 19h, au (16) 74 00 53 47.

1 — 30479
Vds. jx MD : Sonic, Golden Axe, Wrestle War, Truxton, S Hang On, entre 180 et 250 Frs. Contacter Guillaume, après 19h, au 74 22 39 27.

14 — 30580
Vds. MD + 7 jx + arcade power stick + adaptateur cartouche Jap : 2800 Frs (valeur : 4800 Frs). Téléphoner après 18h, au (16) 31 88 62 02.

14 — 30584
Vds. jx MD : Monaco GP, Goun Ghost, Battle Squadron, Imortal : 250 Frs pce. Contacter Robin, au (16) 43 39 91 43.

26 — 30641
Vds. jx MD : Dec-Atak : 240 Frs, Mickey : 250 Frs, SP Real Basketball : 240 Frs, Pit Fighter : 310 Frs. Contacter Florent, au (16) 75 84 56 39.

37 — 30436
Vds. jx MD : Street of Rage, Fantasia, ST Sworm, Altered Beast. Vds. jx NES : Tortues, ATF, Robocop. Vds. jx Amiga : T2, Toki, B Brothers... Petit prix. Téléphoner au (16) 47 53 72 52.

45 — 30569
Vds. ou Ech. sur MD : Quackshot, Buster Douglas de 300 à 400 Frs, ou contre Pit Fighter et F22 Simulator. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 38 58 44 48.

62 — 30524
Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx (Alien Strom, Street of Rage...) : 3000 Frs. Contacter Gregory, au (16) 21 29 18 67.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

27

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

La sénilité, c'est ~~pas un truc d'Amé~~ une maladie qui ~~t'interd~~ t'empêche ~~de formuler~~ d'ordonner tes ~~id mots~~ idées.
Pas un truc d'americain, ça.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

62 30627
Vds. 9 jx MD à 250 Frs et Jap Cynoug Centurion .... Téléphoner après 18h, au (16) 21 53 44 58.

67 30452
Vds. jx MD : Populus : 250 Frs, Centurion : 250 Frs, Fantasia : 220 Frs, Crack Down : 170 frs, Phantasy Star II : 300 Frs. Contacter Marc, au (16) 88 69 71 81.

68 30648
Vds. MD + 5 jx (Sonic, Fantasia...), TBE : 2000 Frs (valeur 3100 Frs). Téléphoner au (16) 89 81 61 32 répondeur.

69 30419
Vds. jx MD (Sonic, Fantasia...), de 250 à 300 Frs, ou Ech. 2 jx, contre 1 jeu Néo-Géo. Téléphoner au (16) 72 04 15 25.

69 30637
Vds. MD + 9 jx (Golden Axe II...) + 2 manettes + prises péritel + adaptateur, le tout en TBE : 4000 Frs. Contacter David, après 18h, au (16) 78 49 93 51.

73 30618
Vds. Ech. Recherche hits sur MD et Gameboy. Vds oldies sur ST. Contacter Adrien, le soir, au (16) 79 83 11 30.

75 30454
Vds. MD Fra, sous garantie + 1 joypad + Sonic + Quackshot, le tout en TBE : 1300 Frs. Contacter Thibault, sur Paris et sa région, au (1) 42 77 63 26.

77 30550
Vds. jx MD Fra et Jap : Sonic, Road Rash, Spiderman, Out Run... 250 Frs. Télép^honer au (16) 64 26 26 88.

78 30450
Vds. jx MD : Sonic : 250 Frs, Quackshot : 350 Frs, S Shinobi : 250 Frs, Dick Tracy : 300 Frs, Rambo 3 : 200 Frs, Budokan : 250 Frs. Ech. sur SFC : S Adventure Island. Contacter Alexandre, au (16) 39 55 05 47.

78 30563
Vds. Jx sur MD : Quack Shot, Out Run à 350 Frs pce, ou 650 Frs les 2. Vds joypad MD à 45 Frs. Téléphoner au (16) 39 73 07 86.

83 30684
Vds. MD Fra, TBE + 4 jx (Sonic, Quackshot...) + 2 joystickt (dont Pro 2), valeur : 3000 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacter Olivier, au (16) 94 35 12 09 HR.

91 30402
Vds. Ech. Ach. jx sur MD. Vds. game Ligth + piles + jx Gameboy. vds. jx PC à 100 Frs pce. Contacter Nicolas, entre 18 et 20h, au (16) 64 91 17 35.

91 30478
Vds. Ech. Ach. jx MD. Vds. Gameboy + 2 jx + Game light, ou Ech. contre GG + 1 jeu. Vds. jx PC. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

92 30476
Vds. MD Jap + Shinobi : 800 Frs et R Type, sur MS. Ech. jeu Néo-Géo, contre MD. Contacter Rémy, au (16) 42 42 77 56.

92 30664
Vds. Ech. jx : Fantasia, W Boy 3, XDR, Altered Beast, Thunder Force 2, de 100 à 200 Frs. Vds. MO6 + 12 jx : 500 Frs. Contacter Cédric, après 17h, au (16) 47 50 86 56.

93 30413
Vds. sur MD : Super Monaco GP, Thunder Force 3 : 300 Frs. Contacter Marc Miorelli, 4 rue des Haies, 93330 Neuilly s/Marne, ou au (1) 43 08 58 85.

93 30507
Vds. sur MD : Gaires (Jap) : 200 Frs. Contacter Eric, au (1) 43 88 09 08.

93 30582
Vds. MD + jx : 800 Frs. Vds jx MD : 250 Frs, jx NES : 200-300 Frs, jx Gameboy. Peut échanger la MD. Contacter Serge, au (1) 43 84 21 50.

93 30616
Vds. MD Jap, 2 joysticks, Super Hang on, et G&Ghosts : 1200 Frs. Contacter Royet Joel, 14 rue Rigolle, 93700 Drancy, ou au (1) 48 96 05 07.

95 30617
Vds. MD Fra + 4 jx (Sonic...) + 2 manettes , ss garantie : 1390 Frs. Contacter Emmanuel, après 18h lundi, mercredi et week-end, au (16) 30 31 21 02.

95 30638
Vds. Nbrx jx, toutes consoles : MD, NEC, Néo-Géo, Gameboy, FC, à prix très intéressant. Contacter William, entre 18 et 20h, au (16) 39 60 70 38.

95 30671
Vds. MD ss garantie, dans emballage, 15 hits, valeur 7950 Frs, vendue : 2800 Frs. Contacter Pascal, le soir de 18h30 à 21h, au (16) 34 19 35 62.

95 30714
Vds. Last Battle, Mistyc Defender, Shadow of the Beast, Alien Strom, de 200 à 300 Frs. Contacter Mathieu, à partir de 18h, au (16) 39 64 14 96.

Nec

CONTACT

18 30475
Ech. Gameboy + 5 jx + sacoche, contre lot de jx NEC (6 mini). Ech. jx NEC, possède 35 jx. Contacter Mickael, vers 19h30, au (16) 48 20 24 94.

95 30658
Ech. jx MD : TF3, Strider, Sonic, contre Golden Axe II, Fantasia, Mickey... ou les vends entre 330 et 350 Frs. Contacter Eric, au (16) 38 55 34 12.

VENTE

1 30543
Vds. ou Ech. SGX + 2 joy + 12 jx, contre Néo-Géo + jx, ou SFC + jx. Vds. MD + jx. Contacter Serge, après 19h, au (16) 74 25 33 46.

4 30455
Vds. ou Ech. Coregrafx + 2 jx, sous garantie : 650 Frs, ou Ech. contre MD, ou GG, ou SFC. Téléphoner après 18h, au (16) 92 72 53 70.

13 30707
Vds. jx NEC : 200 Frs pce (J Chan, Aero Blaster...). Vds. C64 + moniteur couleur + 1541 + Nbrx Pgrs : 2000 Frs, avec livres. Téléphoner au (16) 42 89 19 75 région de Marseille

17 30537
Vds. Coregrafx + 1 jeu : 650 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 46 83 23 09.

21 30676
Vds. CGX + 2 jx + 2 manettes + doubleur : 800 Frs, et 9 jx NEC, 4 jx SMS, 2 jx NES : 180 Frs pce. Contacter Antoine Jannin, 12 rue du Midi, 21000 Dijon, ou au (16) 80 67 46 62.

31 30409
Vds. jx NEC : Dragon Spirit, Super Star Soldier, Chase HQ, Gunhed... 150 Frs pce. Contacter Yragael au (16) 61 59 58 29 HR (Toulouse uniquement).

37 30412
Vds. ou Ech. jx NEC : P47, PC Kid II, Gunhed... Vds. MD + 1 jeu + 2 manettes : 800 Frs, ou Ech. contre 1 jeu Néo-Géo. Ech. jx Néo-Géo : 2020 Baseball, Bowling. Contacter Chris, au (16) 47 95 92 98.

44 30661
Vds. NEC, jx MD. Ech. Magician Lord. Vds. MD + 10 jx. Ach. jx Néo : 700 Frs. Contacter David, au (40 69 68 50.

51 30430
Vds. NEC Coregraphx + 4 jx (Alien, Crush Dead Moon, Super Soldier, Chase HQ) : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 26 02 93 60.

51 30477
Vds. NEC + 4 jx (S Star Soldier...) : 1300 Frs, frais de port compris. Contacter Benjamin, au (16) 26 02 93 60.

71 30508
Vds. CD Rom NEC + PC Engine + 10 jx + matériel, TBE : 8100 frs, cédé : 3000 Frs, possible Ech. contre A500 + jx. Contacter Grégory, au (16) 85 38 10 57.

72 30424
Vds. PC Engine GT + 4 jx, le tout 2900 Frs. Téléphoner au (16) 43 94 02 29.

75 30492
Vds. Supergrafx + 3 jx (Aldynes...) + boites + notices et garanties état neuf, pour : 1400 Frs. Vds. Ech. jx NEC de 100 à 250 frs. Téléphoner aprés 18h30, au (1) 43 66 63 89.

75 30535
Vds. NEC + boites + notices + 2 jx + cordons : 900 Frs. Vds. jx Gameboy : 2300 les 3. Contacter Stéphane, au (1) 42 23 66 93.

75 30556
Vds. NEC portable GT + 16 jx (F Soldier, Salamander...), vente séparée pos. Téléphoner au (1) 43 64 42 65.

78 30499
Vds. SGX + 10 jx : G&G, PCKid 2... pour 2500 Frs. Contacter Gabriel, au (16) 30 93 39 28.

78 30723
Vds. SGX + 1841 + Aldynes : 1900 Frs, jx NEC de 150 à 250 Frs. Contacter Marc, au (16) 39 73 59 04.

83 30659
Vds. NEC portable Turbo GT + 1 jx, le tout en excellent état : 1600 Frs ferme. Contacter Mr POrral, 663 ave vert coteau, 83000 Toulon.

86 30727
Vds. 20 jx NEC : F Match Tennis, Sonson 2, Darius... et aussi Section Z sur Nintendo. Téléphoner après 18h, au (16) 49 46 41 69.

93 30439
Vds. PC Engine + 4 jx : Final Match Tennis, Power Eleven... pour : 1500 Frs. Région parisienne. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

93 30448
Vds. Coregrafx + quint + 2 man + 8 jx (F Soccer, F1...) : 2000 Frs, ou avec 4 jx : 1200 Frs. Contacter Anthony, au (1) 43 83 39 33.

94 30599
Vds. jx NEC : Vigilent, Marchen Maze, Batman, Klax, Populous, Zipang, Sonson 2, PCKid 2, Dark Legend, de 190 à 220 Frs. Téléphoner dès 19h, au (1) 49 30 16 81.

95 30416
Vds. NEC SGX + 2 joystick + 19 jx, dont 3 SGX + offre platine laser audio, le tout : 4000 Frs. Contacter Steph, le week-end et dans le 95, au (16) 39 88 40 17.

95 30594
Vds. SGX + 7 jx NEC : 1800 Frs. Contacter Jean-Philippe (sur Paris et Banlieue), au (1) 39 85 50 80.

Nintendo

CONTACT

2 30650
Cherche contacts sympa sur Néo-Géo et SFC. Vds. sur SFC : F Fight, Tennis, S Adavantage Island, et cherche jx. Vds. MD. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55.

59 30268
Ech. SFC + 2 jx (F Fighter et Aéra 88), contre + jx Néo-Géo, ou la vend 2890 Frs. Vds. A500 + lecteur + ext + 150 disk + joystick + tapis + souris. Téléphoner au (16) 20 92 15 24.

92 30729
Ech. SFC + 2 jx, contre Néo-Géo, même sans jeux. Contacter Christoophe, le soir vers 19h, au (1) 47 61 17 07.

VENTE

2 30415
Vds. sur NES : Punch Out, Black Manta, Golf : 200 Frs pce, et le Zapper + D Hunter + SMB 1, pour : 400 Frs. Contacter Sébastien Beguin, au (16) 23 67 35 95.

13 30542
Vds Gameboy + Tetris + Ghostbuster 2 + Robocop + Batman : 1000 Frs, port compris. Vds. jx sur Amiga. Contacter Jérome, au (16) 90 50 57 21.

16 30493
Vds. NES TBE + 2 manettes + S Mario 2 + Baloon Fight, pour : 650 Frs. Contacter Emmanuel, après 17h, au (16) 45 83 42 77.

26 30516
Vds. SFC + jx + transfo + correcteur de couleurs + câbles + 2 manettes, ss garanties : 4000 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 75 59 59 99.

33 30719
Vds. NES + compil 16 jx (1944, Megaman, Ikari...), TBE : 1450 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 56 85 69 09.

34 30555
Vds. jx SFC TBE : Mario 4, F Zero, Actraiser, F Fantasy 4, de 300 à 400 Frs, ou Ech. contre bons jx. Contacter Matthieu, au (16) 67 42 76 62.

34 30574
Vds. Gameboy + 4 jx (Tetris...) : 700 Frs, ou 400 Frs sans jx. Contacter Fabrice Albagnac, 38 Bd Joliot Curie, 34200 Sete.

45 30635
Vds. jx NES : Shadowgate : 215 Frs, Robocop at Blackmanta : 200 Frs pce, Mario I/Duckunt : 175 Frs, Zapper : 150 Frs, et Gameboy + 3 jx : 800 Frs. Téléphoner au (16) 38 77 28 37.

59 30622
Ech. 8 jx Nintendo, contre GG et adaptateur MS + 2 jx. Contacter Miguel, après 18h, au (16) 20 60 12 66.

59 30694
Vds. Ach. Ech. jx SFC. Contacter Christophe, au (16) 27 90 42 07.

59 30701
Vds. jx Famicom : Gradius : 300 Frs, Area 88 : 490 Frs, S Tennis : 490 frs, possibilité d'échange. Contacter Eric Boez, 12/322 rue Guy de Maupassant, 59000 lille.

62 30703
Vds. Nintendo + jeu. Vds. jx Nintendo. Contacter Geoffrey, au (16) 21 49 23 33.

73 30444
Vds. Gameboy + 3 jx : 800 Frs (port inclus). Vds. NES + 6 jx : 1200 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (16) 79 58 51 49.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

75 30589
Vds. jx NES de 100 à 200 Frs (Faxanadu, D Dragon 2...). Contacter Alexis, sur Paris uniquement, au (1) 45 75 40 63.

75 30699
Vds. Gameboy (TBE) + 4 jx : 950 Frs, au lieu de 1700 Frs. Vds. jx NES. Téléphoner au (1) 42 02 18 67.

75 30801
Vends jeux SFC : Zelda 3, Calstelvania 4, Soulblader, Final Fight, F1 Exaust Heat, Joe & Mac, etc... Contacter Sylvain au tel : 40.35.48.44.

77 30571
Vds. Gameboy + 4 jx + Light boy + piles : 950 Frs. Contacter Stephane, après 19h, au (16) 64 32 14 77.

77 30643
Vds. NES TBE + manette Max + manettes d 'origine + 15 jx (Mario 1 et 2, Batman...) + boite de rangement, valeur réelle : 6450 Frs, vendue : 3200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 60 06 08 03 après 19h.

77 30679
Vds. Nintendo + 10 jx + 3 manettes + pistolet : 2000 Frs. Vds. Gameboy + 6 jx 1200 Frs. Contacter Teigny Rene, après 19h, au 60 06 15 59.

78 30559
Vds. NES + 2 manettes + 3 jx : 1000 Frs à débattre. Téléphoner de 16h30 à18h, au (16) 30 96 05 92.

78 30674
Vds. NES + 6 jx (SMB 1-2, Loz, DD2, Castlevania, Robocop) : 1400 Frs. Vente des jx séparer possible. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 34 80 18 74.

81 30688
Vds. NES + 6 jx + 2 manettes + Zapper (World Cup, Punch Out...) : 900 Frs. Vds Quackshot sur MD : 350 Frs. Contacter Morgan, après 18h, au (16) 63 61 185 62.

86 30640
Vds. Nintendo + 2 manettes + 5 jx, valeur réelle : 2600 Frs, vendue : 1600 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 49 55 27 46.

91 30451
Vds. NES + pistolet + 2 manettes + 6 jx + 1 boite de rangemant : 1600 Frs (acheté : 3100 Frs). Contacter Grégory, après 17h, sauf samedi, au (16) 69 89 05 62.

91 30532
Vds. Gameboy + Tetris + Gargoyle + Gremlins : 550 Frs ou Ech. contre GG, ou Lynx, avec 1 jeu si possible. Contacter David, au (16) 69 89 21 74.

91 30728
Vds. jx Néo-Géo et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

92 30505
Vds. Lynx + sacoche + adapteur secteur + 1 J + pare-soleil + piles ,(garantie 9 mois) : 950 Frs, ou Ech. contre Gameboy. Contacter Martin, au (1) 46 26 30 34.

93 30453
Vds. sur NES : Mario 3, Quantum, Fighter, Zelda 2, Mario 2. Vds. Gameboy + 6 jx. Contacter David, au (1) 48 38 44 92.

93 30573
Vds. NES + 127 jx : Dragon BallZ, Tortues Ninja2... : 4500 Frs à débattre. Contacter Philippe, au (1) 48 44 55 13.

93 30595
Vds. Zelda 1 sur NES : 200 Frs, Final Blaster + Pacland sur NEC : 200 Frs les 2. Contacter Gérald, après 17h, au (1) 48 40 75 52.

93 30656
Vds. SFC + 5 jx + 4 joysticks : 3500 Frs à débattre, état neuf. Vds. SF + 10 jx + 2 joysticks + auto-fire. Contacter Wiliam, au (16) 48 66 77 82.

93 30802
Vds. NES + 5 jx (Castelvania, Zelda 1...), prix à débattre. Contacter David, après 18h, au (1) 43 85 71 74.

94 30630
Vds. Gameboy + 6 jx (DD II, TMHT II...), valeur 1930 Frs, vendu 1650 Frs, TBE, à débattre. Vds. NES + 2 jx : 750 Frs. Contacter Yann, au (1) 42 07 89 72.

Pc & Compatibles

ACHAT

14 30590
Vds. jx PC 3" : simulation sportive. Contacter Alain,en semaine, aprés 17h, au (16) 31 43 87 67.

19 30408
Ach. Ultima V sur PC 5". Cherche contacts sur A500. ContacterJ-Jacques Delpy, au (16) 55 73 72 13 ou BP 1, Rte de Chanteix Lagrauliere, 19700 Seilhac.

58 30513
Ach. 4 barettes SIP 1 Mo, pour compatible Pc : 300 Frs. Contacter Gengembre Bruno, Rte de cercy la tour, 58110 Biches.

77 30607
Ach. jx PC 3", ainsi que logiciels anglais, utilitaires. Vds. sur NES : D Dragon : 190 Frs. Contacter Antoine, au (16) 60 04 78 21.

CONTACT

17 30657
Ech. jx, news, sur PC 3", posséde Monkey Island 2, Gobelins, Fascination.... Contacter Johann, le soir vers 19h, au (16) 46 45 34 52.

22 30490
Cherche contact sur PC 3 et 5". Achéte K Quest 5 : 150 Frs maxi. Ech. originaux, contre 15 jx. Contacter Ludovic, au (16) 96 74 63 37.

37 30459
Ech. Nbrx jx Pc (B Brothers, Preehistorik...), tous neufs (valeur : 1000 Frs), contre Gameboy, GG, avec ou san s jx. Contacter Manu, au (16) 47 65 86 75.

38 30486
Sharp PC E220/500 : recevez des infos, docs, échanges... Contacter Klinger Werner, Le petit Tizin sud, 38210 Tullins.

62 30488
Cherche contacts sérieux et durables, sur PC 3" VGA. Contacter Herbin Stéphane, 13 rue Jules Guesoe, 62230 Outreau, ou au (16) 21 80 05 75.

68 30604
Ech. jx , news, sur PC 3". Contacter Izydorczyk Nicolas, 4 rue de la fraternité, 68310 Wittelsheim.

95 30600
Cherche contact sérieux, sur PC 5", arnaqueurs s'abstenir. Contacter Frédéric Desfetes, 9 allée André Gide, 95350 St Brice.

95 30663
Club échange jx, shakware PC, tous formats, catalogue contre 5 timbres, sur disk. Club PC, BP 34, 95560 Montsoult.

VENTE

12 30606
Vds. jx PC VGA, en 3" neuf, à -40 %. Contacter J-Charles Faccio, 46 Bd Paul Ramadier, 12000 Rodez, ou au (16) 65 42 73 46.

24 30446
Tandon PC A286-12, DD 20 Mo, lect 5" et 3", moniteur VGA couleur, 1 Mo Ram, carte Joy et Sound Blaster, souris, logiciels (Windows, jx...), prix : 10.000 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 53 57 65 00.

24 30529
Vds. Golden Axe en 5", entre 150 et 200 Frs, ou Ech. contre un autre jeu en 3". Contacter Hugues, après 18h, au (16) 53 51 29 97.

32 30404
Vds. moniteur Kenitec pour PC mono, 640*480, TBE : 600 Frs. Recherche contacts pour PC. Contacter Xavier au (16) 62 65 69 28.

33 30525
Vds. logiciels PC, liste détaillée et prix sur demande à : JP Macaire, Impasse Fomboudeau, 33240 St Andre de Cubzac, ou au (16) 57 43 61 33.

43 30437
Vds. pc 640 Ko, 2 lect. 5" et 3" + écran couleur + 2 joystick + Nbrx jx et utils + Dos 3,30. Prix : 6000 Frs (à débattre). Contacter Cédric, après 18h, au (16) 71 66 39 47.

44 30534
Vds. jx (originaux), sur pc 3" : Préhisto, F15, Gun Ship, Silent Service, Carrier Command et P47, le tout avec notice. Téléphoner au (16) 40 77 86 60.

44 30608
Vds. Lynx + alim + câble + accessoires + 9 jx : 1400 Frs. Contacter Olivier, le week-end sur Nantes et sa région, au (16) 40 76 55 39.

45 30494
Vds. jx 5" : Rick 2 : 100 Frs, Albepo : 75 Frs, Originaux, souris, logiciel de dessin : 150 Frs, 200 Disk vierges : 1 Frs pce (5"). Contacter Foucher Pierre, 6 rue des vignes, 45430 Checy.

54 30602
PC Unisys + DD + lecteur + souris + écran EGA + windows 3,1 + DOS 5,0 : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 83 28 75 93.

57 30496
Vds. Wing Commander Pc : 250 frs. Vds. console Vidéopac + 15 jx : 450 Frs. Contacter Julien, après 17h15, au (16) 87 64 45 26.

59 30491
Vds. originaux sur PC : Rick 2, Populous, The Cycles, Diehard : 160 Frs pce. Téléphoner au (16) 27 47 08 31.

59 30681
Vds. Nbrx jx PC 3 et 5" (Monkey 1, Startrek 25 Th, Might and Magic 3, Indy 3, Loom, Wolfpack, Croisière pour un cadavre), de 50 à 250 . Téléphoner au (16) 20 74 23 78

60 30440
Vds. originaux : Blues Brothers, sur PC 3" : 180 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 44 26 75 85.

68 30553
Vds. Wing Commander 2 et Nbrx autre, cherche contact sur PC AT et Amiga. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse.

72 30474
Vds. Moktar en 5" : 220 Frs, et Monkey Island I en 3" : 250 Frs. Contacter Jean, du lundi au vendredi HR, au (16) 43 81 22 89.

76 30422
Vds. PCI 2 lecteurs 3" + écran mono + Retour Futur 2 + Frame Work 1 + jx, valeur 8000 Frs, vendu : 4000 Frs. Vds. bateau téléguidé Nikko : 500 Frs. Vds. news sur PC. Contacter Gilles, après 17h, au (16) 35 82 65 72.

77 30434
PC 20 III comp IBM DD 20 Mo + 5" + 3" + écran coul, comp Amiga + possibilité brancher lecteur laser + souris + Windows 3... Prix : 8990 Frs. Téléphoner aprés 18h, au (16) 64 38 06 32.

78 30698
Vds. Sound Blaster V 2,0 compléte, jamais servie : 1000 Frs, King Quest V : 200 Frs. Contacter Pascal, au (16) 39 11 35 64.

91 30722
Vds. Apple 2E, TBE, Z80, double drive : 3000 Frs à débatre. Téléphoner, au (16) 60 15 48 86.

92 30427
Vds. PC 286-16 Ram, 1 Mo, 2 DD 42+72 Mo, pleins de jx + soft 2 FLP 1,44 + 1,2 écran + carte 2656 800*600 : 13 500 Frs à débattre. Contacter Fabrice, au (1) 47 31 80 06 ou Gilles (1) 47 25 87 47.

93 30429
Vds. PC 8088 20 Mo + souris (neuve) + Work 2 + DOS 2,00 + PCtools, et autres utilitaires. Trés bien pour débutant sur PC. Valeur : 7000 Frs, vendu entre 5000 et 4500 Frs.Contacter Antonio au (1) 40 35 48 44 HB.

94 30585
Vds. logs dompub et Shareware au poid : 2 Frs, les 100 Ko, fini les disk à moitié rempli. Liste 10 Frs, en timbres. Delouis Stéphane, 18 rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry.

94 30800
Vds. PC 286, écran EGA, lecteur 3" et 5" + Softs : 6000 Frs, à débattre. Contacter Gérard, aprés 20h, au (1) 45 69 18 10.

95 30566
Vds. jx PC 5" originaux : F19 : 200 Frs, Glitet : 300 Frs, ou 450 Frs les 2. COntacter Eric, après 17h, au (16) 30 30 02 05.

99 30461
Vds. PC 1512 5", écran couleur, imprimante, souris neuve, 2 joys, beaucoup de jx. Contacter Fabien Roy, 32 Bd des Tranchées, 1206 Genève Suisse.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente
MEGA DOSSIER
Olivier KA
JEUX CRACK
Danboss
Danbiss

Consoles News

AHL & aviateur Destroy

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
SENDAÏ Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
LINOS

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Poste à pourvoir

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
GLOBAL EFFECT

La suprématie, c'est quand un drapeau à lui tout seul comporte plus d'étoiles que tous les autres drapeaux réunis. C'est un exemple.

IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

UNE EXCLUSIVITÉ JOYPAD

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque de ....F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:.. PRENOM:..

ADRESSE:...

CODE POSTAL:.............................VILLE:...

AGE:..CONSOLE:..